すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成15年4月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻 第4号 通巻第35号
eb! enterbrain
月刊アルカディア4月号
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
ARCADIA
独占スクープ!
●これがGGXXの超最新バージョンだ!!
GUILTY GEAR XX #RELOAD
アヴァロンの鍵
新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～
AOU EXPO速報!!
タイムクライシス3
ボーダーダウン
式神の城II
F-ZERO AC(仮)
クレイジータクシー ハイローラー
麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.
特別付録
B2判「ソウルキャリバーII」末弥純描き下ろしポスター
●前代未聞の格闘大会直前情報満載!!
闘劇
-SUPER BATTLE OPERA-
2003 4 APRIL
No.035
650 yen

ゲームセンターで大暴れ!

Hitmaker™

original game © SEGA
© Hitmaker/SEGA,2002

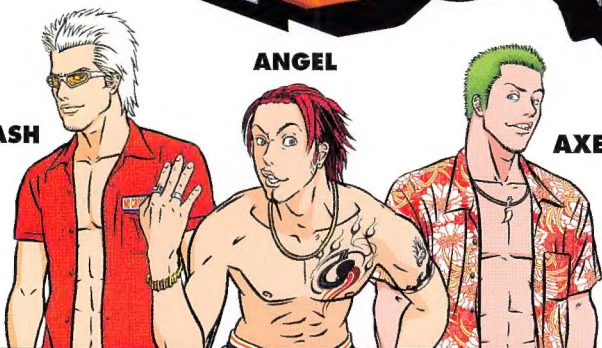
TAXI

CRAZY TAXI
475 ONS

260 MAD

ANGEL

SLASH

AXEL

Chihiro

Original Game © SEGA
© SEGA-AM2/SEGA, 2001, 2002

™ バーチャファイター4 エボリューション 全国大会

格闘新世紀II

実施店舗、スケジュールについては
こちらをご覧ください。 http://am.sega.jp/ または http://www.sega-am2.co.jp/ まで

2003年
4月6日(日) 決勝大会 開催決定! 場所:東京有明TFTホール

超進化したクレタクが

クレイジータクシー ハイローラー

ホップ機能を追加!（ジャンプ機能）

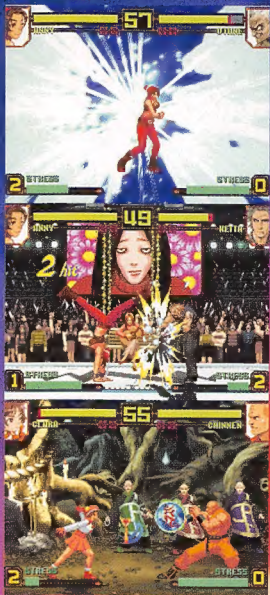
エキサイティングな3つのコース!

WEST COAST
アメリカ西海岸風

GLITTER OASIS
夜のラスベガス風

SMALL APPLE
煌びやかな摩天楼

雰囲気を最大限まで
盛り上げる音楽!

CRAZYな客が
多数登場!

かつて格闘ゲーム界に笑撃(?)をもたらした「豪血寺一族」がネオジオで蘇る！
おなじみの豪血寺キャラクター11人と、アクの強い4人の新キャラ達が登場。
掟破りのお子様ボスキャラ「プリンセス・シシー」がプレイヤーを待っているぞ！
さらに、独特の世界観やブッ飛んだBGM、遊び心満載の演出もパワーアップ。
世紀を超えてアーケードに蘇った、愛と煩悩の新豪血寺ワールドを堪能せよ！
プリンセスのハートを射止めるのは誰だ!?
あの豪血寺一族が、世紀を超えて帰ってきた！
新豪血寺一族
闘婿
TM
Matrimelee
ネオジオMVS最新作『新豪血寺一族 闘婿～Matrimelee～』、乞うご期待!!
NEO GEO
PLAYMORE
「新豪血寺一族　闘婿～Matrimelee～」は株式会社アトラスの許諾を受けて株式会社ノイズファクトリーが開発、株式会社プレイモアが製造するものです。
©NOISE FACTORY ©ATLUS 1993,1994,1997,2002
◆「ネオジオ」は株式会社プレイモアの登録商標です。
◆画面写真は開発中のものです。仕様などは予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。
販売元
株式会社サンアミューズメント
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町13-18 クリエート江坂
SUN
http://www.sunamusement.co.jp/

"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation®2
メタルスラッグ3
METAL SLUG 3
©PLAYMORE
TM
PRESS START
史上最大の戦場が待っている
Warp into Unending Excitement with Metal Slug!
〜モーデン未だ降伏せず〜
PRESS START
MISSION SELECT
ONE
メタスラ3が、今春プレイステーション2に初上陸!!
アーケードで大人気を博した「メタルスラッグ3」が、ついに登場!
プレイヤーを未知の戦場へと誘うワープゲートに果敢に飛び込め!
PS2版だけのオリジナルミッションやミニゲームも楽しめるぞ!
プレイステーション2専用ソフト『メタルスラッグ3』4月24日発売予定/価格6,800円(税別)
◆「メタルスラッグ」「ザ・キング・オブ・ファイターズ」「サムライスピリッツ」は株式会社プレイモアの登録商標です。
PSone Books
SNK BEST Collection
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」3月27日発売予定/価格1,980円(税別)
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'98」3月27日発売予定/価格1,980円(税別)
「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」4月24日発売予定/価格1,980円(税別)
「サムライスピリッツ 天草降臨スペシャル」4月24日発売予定/価格1,980円(税別)
PLAYMORE®
www.playmore.co.jp

CONTENTS

4

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA 2003.April

http://www.arcadiamagazine.com/

『新豪血寺一族 闘婚～マチュリメレー～』
Illustration by 村田蓮爾

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

付録B2判ポスター
ソウルキャリバーII
Illustration by 末弥 純

『アヴァロンの鍵』
去年の大ヒット作『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002（以下『WCCF』）』で、見事アーケードゲームとトレーディングカードのコラボレーションを実現させた、ヒットメーカー。そのヒットメーカーが、今年再びトレーディングカードを使用するゲームを世に送り出す。その名は『アヴァロンの鍵』。『WCCF』とは全く違うゲーム性を持った本作とは……？（掲載はP.024）

SERIALIZATION

GAME LIST

AD LIST

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）
03-5433-7156（編集部）

熱き戦いの第二章、開戦間近!!

本邦初公開の新作をスクープ!!

ご存知『GGXX』がさらなる進化を遂げる!!

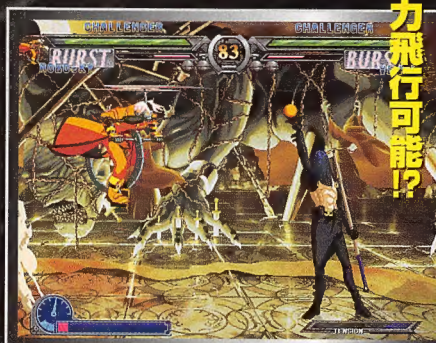
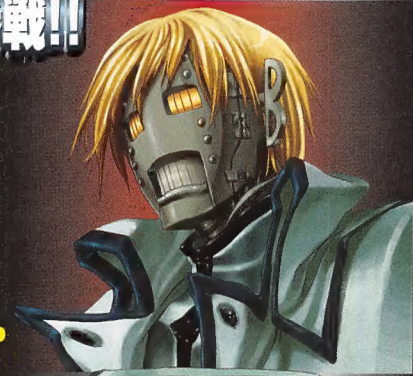
ギルティギア イグゼクス #RELOAD（シャープリロード）
ザ ミッドナイトカーニバル
■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：3月末予定
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

全国大会、PS2版の発売、そして闘劇と、その熱の冷めることを知らない『GGXX』が、新キャラ「ロボカイ」を加え、より磨き上げられて新登場！　本誌独占情報に注目せよ！

Text：アルカデGGXX部

#RELOAD 新要素Ⅰ　ロボカイが大幅チューンナップして参戦!!

DC版『GGX』で 初登場し、その後もPS2版『GGX Plus』、同『GGXX』と参戦してきたロボカイが、アーケードへ殴り込み！　しかも、カイがベースになっていたコンシューマー版とは違い、全面的に改良を加えられた『#RELOAD』のロボカイは、ほとんどの技が独自仕様。機械という特性を活かした（？）奇抜な攻撃を多数会得しているぞ。下に掲載した三つの技はすべて通常技だというから驚きだ。もちろん、必殺技や覚醒必殺技はさらに個性的な技がそろっているので期待してほしい。

分離＆合体OK!?

多種多様な兵器を搭載!!

人力飛行可能!?

テンションゲージ（？）にも注目!!

既存キャラのテンションゲージとは形状が異なるロボカイのゲージ。機械なだけに、独自のシステムが採用されているのか!?　また、左側には円形のメーターのようなものが付いている。画面写真を見る限りでは変動するようだが……。

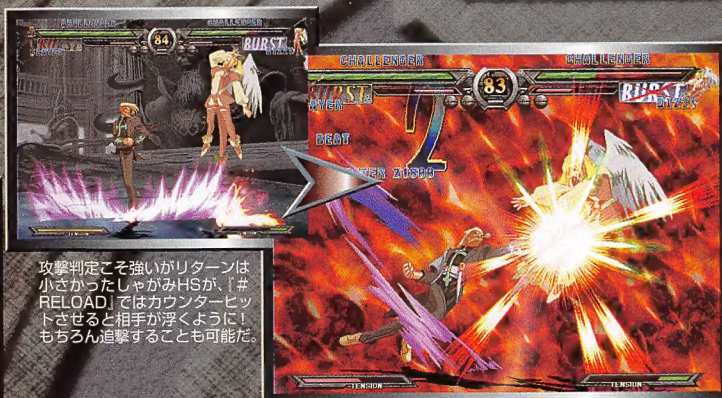
PROFILE

性格：自己中心的でわがまま。主人に忠誠を誓うふりをして、その実、全くいうことを聞かない。といっても機械特有の冷徹で無慈悲な部分は無く、どことなく愛嬌のある極めて人間的な性格である。
ストーリー：某組織の科学者が、かねてから開発していた人型兵器を、聖戦や前大会で活躍していたカイのデータを元に完成させたのが「ロボカイ」である。完成時期は前大会終了直後。今回は実戦テストとして騒ぎに参加するよう命じられたが、あちこちで寄り道した結果、事件の解決に間に合わなかった。

#RELOAD 新要素Ⅱ

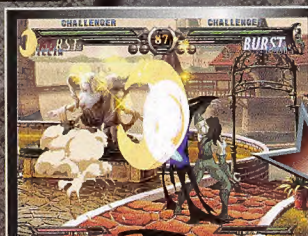
旧キャラクターの調整により対戦がより熱く!!

『GGXX』に登場していた旧キャラクター20人も、対戦バランスの向上およびさらなる面白さを追求するため、『#RELOAD』になってさまざまな調整が加えられているぞ。気になる変更点は、硬直時間やダメージといった細かなものから、ヒット効果の変更やフォースロマンキャンセル対応技の追加など、新たな連係&連続技を期待できるものまで多岐に渡り、その数もかなりの数に上る。今回はその中の一部を公開しよう。

●スレイヤー：しゃがみHSのヒット効果が変化

攻撃判定こそ強いがリターンは小さかったしゃがみHSが、『#RELOAD』ではカウンターヒットさせると相手が浮くように！もちろん追撃することも可能だ。

●ブリジット：ロジャーハグからYOYO技が使用可能に

ロジャーハグで相手をマーキングした後に各種YOYO技を入力すると、相手（マーカー）の位置からその技が発動！　新たな連係を作れそうな予感……。

●ミリア：バッドムーンがフォースロマキャン対応技に

バッドムーンをガードされても、跳ね返った直後にフォースロマキャンが可能！この後はサイレントフォースが安定か。

●ジョニー：ミストファイナー構え中ダッシュ／バックステップの追加

ジョニーは完全な新動作が追加されている。ミストファイナーの構え中に⬅⬅or➡➡で、構えを維持したまま移動できるようになったのだ。どう使うかが今から楽しみ！

そのほかにも多数の変更点が!!

- ●ソル：空中投げをカウンターヒットさせると、相手がダウン復帰不能で浮く
- ●メイ：イルカさん・縦のダウン復帰不能時間が延長、上昇中の判定が強化
- ●梅喧：裂羅がフォースロマキャン対応技に
- ●闇慈：K戒がフォースロマキャン対応技に
- ●テスタメント：ガトリングコンビネーションルートが増加

ソルの空中投げは、相手のガードバランスをためてから決めればカウンターヒットになる。裂羅は攻撃直後、K戒は頂点付近でフォースロマキャンが可能だ。このほかにも多数の変更点があり、対戦バランスが向上しているぞ。

※各仕様は開発中のものです。実際の製品では変更の可能性があります。

次号、ロボカイの全コマンド&解説と旧キャラ変更点の詳細を公開予定！

～#RELORD体験記～

新作登場の報を受けては黙っていられない二人が、サミーさんへ突撃取材をしてきました。ファーストコンタクトの印象やいかに？

ケン　パチさん！　ついに『#RELOAD』プレイできましたね。

パチ　新キャラ増えたし、旧キャラも結構変わっててかなりいいね。

ケン　そうそう。今まで家庭用のみだったロボカイが居るんだよ。

パチ　でも、家庭用と全くの別キャラじゃん。見た目とか面白い。

ケン　よりロボっぽくなった感じ。

パチ　偉そうとかいってホント、ポイント高い。俺好みですよ（笑）。

ケン　そうですか（笑）。ところで持ちキャラのファウストはどう？

パチ　やっぱ遠距離立ちSが……。でも、新しくできることが増えたからいい感じ。梅喧はどう？

ケン　裂羅にフォースロマキャンできるのが大きい。でも、連続技のダメージは減った気がするなぁ。

パチ　前が減り過ぎだ（笑）。

ケン　そうだね（笑）。あ、そうそう、全キャラデフォルト（P）以外のカラーが変わってたよね。

パチ　シックな色合いが増えた気がするよ。ミリアの黒とかいい。

ケン　なんにしても発売日まで待てませんよ。早くやりたひ～！

パチ　ピンクの医者が欲しい……。

AOU2003アミューズメント・エキスポ

速報！

去る2月21日～22日に千葉・幕張メッセで開催された、AOU2003アミューズメント・エキスポの詳細な様子を徹底レポート！　まだ見ぬ最新タイトルから話題の続編タイトルまで、気になるビデオゲームの最新情報を満載してお届け!!　混迷を続けるアーケード業界の光となるタイトルは……あるのか!?

13

14

3

4

11

12

7

1 2 r.p.m.REDTuned-Car Championship

大型ドライブゲーム

最大8人までの対戦プレイが可能な多人数対戦型ドライブゲーム。個人戦績データと車種データを個別の磁気カードに保存。テスト走行やレースで溜まるポイントを使って、実車をベースに自分だけのマシンチューニング&セッティングが可能。当然「e-AMUSEMENT」にも対応、全国規模でランキングを競うこともできる。

3 4 クイズマジックアカデミー

オンライン対戦クイズ

オンライン対戦型クイズゲーム。魔法学校「マジックアカデミー」の生徒となって、超難関の頭脳バトルに挑戦！　従来のオンライン対戦から進化したオンライントーナメント性の導入によって、全国規模の「勝ち抜き戦」を実現!!　エントリーカード対応なので、どこのお店でも継続プレイが可能だ。

5 TOKYO COP SPECIAL POLICE REINFORCEMENT

ドライブゲーム

町中を逃走する犯罪者を追跡&検挙していくドライブアクション。追跡に使用する警察車両は選択可能で、爆走する壮快感も稼働筐体でバッチリ再現だ。ただ、参考出展のため国内販売は未定。

6 三味線ブラザーズ

音楽ゲーム

日本人の心、三味線をモチーフにした音ゲーが登場！　システム部分こそ馴染み深いタイプだが、耳慣れた楽曲を三味線に奏でる感覚は新鮮。ゲームのマスコットキャラも可愛らしくて人気が出そうだ。

7 WORLD SOCCER ウイニングイレブン Arcade Game Style 2003

スポーツ

サッカーゲームの決定版、あの人気シリーズが「e-AMUSEMENT」に対応。戦績はリアルタイムに集計され、どの店でも継続して遊べる。全国リーグ「e-マスターリーグ」で覇者を目指せ!!

AOU2003出展タイトル一覧

新豪血寺一族 闘婚~Matrimelee~	ノイズファクトリー/プレイモア	2D対戦格闘	3月中旬予定
三味線ブラザーズ	カトウ製作所	音楽ゲーム	参考出展
r.p.m.RED TunedCarChampionship	コナミ/コナミマーケティング	大型ドライブ	未定
クイズマジックアカデミー	コナミ/コナミマーケティング	オンライン対戦クイズ	未定
ee'MALL	コナミ/コナミマーケティング	新感覚デジタルショッピングモール	春
WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003	コナミ/コナミマーケティング	サッカー	未定
麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟 Ver.	コナミ/コナミマーケティング	多人数通信対戦麻雀	3月予定
GUITARFREAKS 9thMIX	コナミ/コナミマーケティング	ギターシミュレーション	3月予定
drummania 8thMIX	コナミ/コナミマーケティング	ドラムシミュレーション	3月予定
とれとれ!寿司	サミー	落ちモノパズル	2003年予定
DOLPHINBLUE	サミー	アクション	2003年予定
Sports Shooting USA	サミー	ガンシューティング	2003年予定
MaximumSpeed	サミー	ドライブ	2003年予定
GUILTY GEAR X Ver1.5	サミー	2D対戦格闘	国内販売の予定無し
PREMIER ELEVEN	サミー	スポーツ	2003年予定
DEMOLISHFIST	サミー/ディンプス	アクション	2003年予定
VIRTUA COP 3	SEGA-AM2/セガ	ガンシューティング	4月予定
F-ZERO AC(仮称)	アミューズメントヴィジョン(監修:任天堂)/セガ	レース	未定
BORDER DOWN	グレフ/セガ	横スクロールシューティング	4月予定
アヴァロンの鍵	ヒットメーカー/セガ	ボードゲーム	未定
式神の城II	アルファ・システム/タイトー	縦スクロールシューティング	今春予定
兎-野性の闘牌- 山城麻雀編	童/タイトー	麻雀	今春予定
TIME CRISIS 3	ナムコ	ガンシューティング	3月末予定
青春クイズ カラフルハイスクール	ナムコ	クイズ	3月末予定
TOKYO COP SPECIAL POLICE REINFORCEMENT	ガエルコ/ナムコ	ドライブ	参考出展

8 デモリッシュフィスト
アクション
「ATOMI-SWAVE」の3D技術を活かしたアクションゲーム。並みいる敵を殴り倒す爽快感に加えて、ガードシステムの導入により、奥深い攻略性を実現。「パーティゴモード」は一見の価値あり!!

9 とれとれ!寿司
パズル
気軽に楽しめる対戦型落ちモノパズルゲームの新機軸。回ってくる寿司ネタから三つネタを選び、連食で一気に相手を追い込もう!!

10 ギルティギア ゼクス Ver1.5
対戦格闘ゲーム
NAOMI版の最新作『GGXX #RELOAD』とは違い、あくまで『ゼクス』の続編。一部『イグゼクス』の技が導入されているほか、対戦バランスの見直しなど、ファンならずとも要チェックなのだが、「ATOMI-SWAVE」の海外向け製品のため、国内販売は未定とのこと。残念。

11 12 F-ZERO AC(仮称)
レース
かつて無いスピード感を誇るレースゲーム。磁気カードにレースの結果や、マシンのカスタマイズデータを記録可能なほか、ゲームキューブ用『F-ZERO GC(仮称)』との連動も予定されている(詳細は40ページから)。

13 14 アヴァロンの鍵
ボードゲーム
正統派ファンタジーの世界観を持った、四人まで対戦できるボードゲーム。プレイヤーは各々自由に40枚一組のカードデッキを組み、ほかのプレイヤーと鍵の争奪戦を繰り広げる。操作はタッチパネル(詳細は24ページから)。

15 式神の城II
シューティング
話題の続編がついにお披露目。初心者向けのモードセレクト、新システム&キャラなど、続編に止まらない新要素が満載!?(詳細は38ページから)。

地上最大の闘い

SUPER BATTLE OPERA

THE 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT

決勝まで、ついに一カ月を切った「闘劇-SUPER BATTLE OPERA-」。各ゲームタイトルの見どころ、決勝直前の最新情報、観戦するために必要な会場MAPなど、可能な限りお伝えできる直前情報をここに掲載！　3月22、23日は、幕張メッセが熱く燃え、あなたは歴史の証言者となる!!

91年にリリースされた「ストリートファイターII」。ここから、「格闘ゲーム」のムーブメントが始まった。通常、1ジャンルの過熱は類似ゲームの粗製乱造へとつながり、結果そのジャンルが衰退・自滅する。しかし、「2D格闘ゲーム」に続いての「3D格闘ゲーム」登場が自浄作用として働き、ジャンルをさらなる発展へと導いた。

当時、最先端技術として登場したポリゴン（3D）格闘ゲームは、一部の技術力・資本力のあるメーカーが得意とした。それに対して、表現力・描画的な魅力のアドバンテージで対抗できる2D格闘ゲームのメーカーも、競争の中、必然的に絞り込まれた。かくして、3Dのセガ・ナムコ、2Dのカプコン・SNKという4強メーカーに対して、いくつかのメーカーがくい込み、切磋琢磨するという状況が成立した（くい込むメーカーの筆頭として、テクモや近年のサミーなどが挙げられるだろう）。

さて、そのような状況をしても、現在の格闘ゲームのムーブメントは沈静化したととらえる向きもあるだろう。しかし、格闘ゲームは既に熟成した部分があり、これを単なる「はやりモノの1ジャンル」で片付けることは不可能である。現状が現状であるがゆえに、その中で格闘ゲームをいかに楽しむか。その一つの形を提案したのが今回の「SUPER BATTLE OPERA」である。

アルカディアには、創刊当初からゲーム大会開催の要望が多く寄せられていた。タイミング的には「ストリートファイターIII 3rd STRIKE」のゲーメスト杯が開催されてもおかしくない時期でもあった。しかし、大会を開催する以上、既存のゲーム大会とは違う形を提案したかった。

全国の店舗が協力し合って予選を行ない、各店舗・各タイトルの代表者が一堂に会し、優勝決定戦を行なう。特に目新しいスタイルではないかもしれない。しかし我々は、多くの直営店舗を持ったゲームメーカーが大号令で行なうような全国大会はできない。意気投合した店から草の根的に広げていかなくては、全国大会と銘打つのは不可能だったともいえる。また、近年海外との交流が盛んになり、そうしたコネクションが今までに無い価値観を生み出し、対抗戦という動きに結び付いている。そのネットワークが今回のイベントにも活かされ、世界レベルでの新しい形の大会を実現できた。

結局のところ、ビデオゲームを生かすも殺すも「店舗」であり「人」ということなのだ。ムーブメントが終わったと言われる格闘ゲームも、現場に目を落とせば皆真剣にプレイしている。このように100円を投じる真剣なプレイヤーが存在し、少なからずビデオコーナーを支えている事実がありながら「ブームは終わった」という論調で格闘ゲームを切り捨てようとする行為は断じて許しがたい。それは格闘ゲームというジャンルだけにいえることではないが、今回の「闘劇」は、そうした無責任な風潮との闘いであるのかもしれない。

（アルカディア編集長　猿渡 雅史）

大会名称：「闘劇-SUPER BATTLE OPERA-」
The 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT
大会内容：アーケード格闘ゲーム7タイトルの団体全国決勝大会
決勝開催日：2003年3月22日（土）・23日（日）※2日間開催
オフィシャルページ：http://www.tougeki.com/

主催：アルカディア編集部（株式会社エンターブレイン）
お問い合わせ電話：03-3945-3587
（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お問い合わせメールアドレス：info@tougeki.com

決勝会場：幕張メッセ展示ホール10
会場住所：〒261-0023 千葉県千葉市美浜区中瀬2-1
TEL：043-296-0001（代表）
ホームページ：http://www.m-messe.co.jp

全国大会から１年が経過し、テクニックにも磨きがかかった今、果たしてどのような闘いが繰り広げられるのだろうか？　基礎概念を復習すると共に、この宴をより楽しむための記事となれば幸いだ。

Text：INO　協力：PSY

役者はそろった。観る準備をするぞ！

グルーヴごとに異なるシステム

『カプエス2』は、グルーヴを選ぶことにより、使えるシステムが異なるゲーム。システムを最大限に活用することが勝利への近道。重要なものをピックアップしてみよう。

●回り込み(C、A、Nグルーヴ)

打撃無敵時間付きの前転。相手の大技を読んだときや端からの脱出、とっさの対空など用途は実に多彩だが、終わり際にスキがある。

●ブロッキング(Pグルーヴ)

相手の攻撃が当たる瞬間にレバーを前or下に入れることで、自分の硬直を無くすことができる防御手段。

●ジャストディフェンス(Kグルーヴ)

技が当たる瞬間にガード方向に入力し、硬直軽減と、体力・ゲージの回復ができる防御手段。ブロッキングと同じく空中で使うことができる。

グルーヴごとに異なるシステムのため、さまざまな読み合いが発生する。

回り込みキャンセルをめぐる攻防

数々のテクニックが確立された『カプエス2』で、猛威を振るうと思われるのが回り込みキャンセル（以下ＲＣ）だろう。このテクニックは、回り込みの出掛かりを必殺技でキャンセルし、回り込みの打撃無敵を必殺技に付加させることができるというもの。

スキの小さい必殺技にＲＣを使えば、ゲージをためる効率が大幅に上がる。そのため、オリジナルコンボを多用できるＡグルーヴは、最もＲＣを効果的に使える。

しかし、ＲＣを使った露骨なゲージためは、ブロッキングやジャストディフェンスの的になりやすい。オリジナルコンボで強引に崩したいＡグルーヴと、ガードクラッシュ値は低いが回避手段の優れているＰ、Ｋグルーヴの対戦は、「闘劇」でも一段と面白い試合になるだろう。

Ａグルーヴ対Ｋグルーヴは Ａ有利といわれているが、大会では分からない！

気付きにくい駆け引き

『カプエス2』独自の駆け引きとして、ガードクラッシュと気絶に関する３秒ルールが挙げられる。これは、３秒間相手の攻撃が触れなければ、気絶値がゼロに戻り、ガードゲージが回復を始める。これをうまく利用して立ち回ることが攻防の上で重要になる。

また、回り込みやＲＣを使った駆け引きが成熟しており、飛び道具の撃ち方一つ取っても、ほかのゲームとは違ったものになっている。そこに、スーパーコンボやオリジナルコンボを加えた、ゲージ関連の駆け引きが見所となるだろう。

本作独自の駆け引きに加え、飛び道具を読んで跳び込んだり、踏み込みを誘って技を置いたりするなど、昔ながらの基本的な駆け引きがしっかり継承されている。新旧のテクニックが融合した対戦を、ぜひ楽しんで観ていただきたい。

ガードクラッシュや気絶を警戒して逃げる事は大事だが、狙われやすい。

キャラクター説明

キャラクター使用率は、表の通り[illegible]が大多数を占めている。これに対抗するキャラとして候補に挙がるのが、[illegible]で、特に春麗は、今大会での台風の目になると予想されるので、サガット・ブランカ戦は特に注目したい。

キャラ性能もそうだが、『カプエス2』では、グルーヴにより戦法が変わるため、こちらを中心に説明しよう。

グルーヴは、安定度が高く、今大会の本命でもあるＡ、Ｃグルーヴの使用率が高い。大型キャラやＰ、Ｋグルーヴに対して脅威となる[illegible]や、強力なオリジナルコンボを持つ[illegible]など、強力なキャラがそろっているからだ。

一方、使用率の低いＰ、Ｎグルーヴで本線出場を[illegible]プレイヤーは、スペシャリストぞろい。Ｐグルーヴは、ＲＣに対抗できる手段や、ゲージ常備＆小ジャンプといったさまざまな利点を活かし、Ｎグルーヴは、[illegible]のガードキャンセルや[illegible]で、華麗な闘いを披露してくれるだろう。Ｋグルーヴは、ジャストディフェンスを駆使した立ち回りと[illegible]を使いこなせば、苦手とされるＡグルーヴにも勝機はある。Ａグルーヴ以外には有利とされているだけに、「Ａグルーヴ対策」が見所だ。Ｓグルーヴは残念ながら参加が見られないが、当日予選枠に期待！

多少の不利フレームがあっても、コンボの痛い春麗が有利なのか!?

予選通過キャラクター　使用率

	キャラクター	使用率
1	サガット	17.9%
2	ブランカ	12.1%
3	ベガ	9.5%
4	キャミィ	6.9%
5	さくら	5.3%

グルーヴ使用率

	グルーヴ	使用率
1	Ａグルーヴ	38.1%
2	Ｃグルーヴ	23.8%
3	Ｋグルーヴ	20.6%
4	Ｐグルーヴ	9.5%
5	Ｎグルーヴ	7.9%

ソウルキャリバーⅡ
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：3D格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2002年夏
■使用基板：SYSTEM246

Text：ハメコ。協力：FUG

8WAY-RUN、三すくみ、ガードインパクト、空中制御。これまでに無い革新的なシステムを取り入れ、高いレベルで融合させた至高の武器格闘、『ソウルキャリバーⅡ』。果たして、最強の称号はだれの手に？

武器と武器とが火花を散らす！

三すくみを知れ！

3D剣劇格闘ゲーム『ソウルキャリバーⅡ』は、「縦斬り」「横斬り」「8WAY-RUN」の「三すくみシステム」が特徴。「縦斬り」は中段に強いが、フィールドを動き回る「8WAY-RUN」に弱い。「8WAY-RUN」は「横斬り」に弱い。「横斬り」は「縦斬り」と打ち合ったとき、少し遅く出しても縦が打ち勝つ。以上の要素で三すくみが成立する。

防御では「ガードインパクト」が重要。相手の攻撃に対し、レバーとガードを入れると発生1フレームで攻撃を捌くことができ、不利な状況を一気に切り返すことができる。

また、このゲームは「空中制御」というシステムが存在するため、空中コンボが重要ではない。そのため三すくみを理解した上で、技選び・キャラごとの得意間合いを維持することが攻防の中心となる。

避けられやすいのが欠点だが、横斬りに打ち勝ちつつ攻撃できる縦斬りが重要だ。

これぞ技術の応用

注目すべきテクニックは、一部の技から先行入力で背向け技を出すテクニック。

セルバンテスならⒶ＋Ⓑを⒢でキャンセルして、背向けⒶ＋Ⓑと背向け⇩Ⓐor投げとの二択を迫れる。背向けⒶ＋Ⓑからは、空中コンボで体力約半分を奪える。

またナイトメアは、チーフホールドに移行できる技を出す時、チーフホールド移行を⒢スライド⇩という入力でキャンセルすることで、技のスキを軽減できる。

タキのⒶⒶから⇨と⇦以外の入力を含む技を2フレーム早く出すことができるテクニックも重要。これにより、Ⓐから⇧Ⓚと⇦Ⓚで二択を仕掛けることができるのだ。

チーフホールドキャンセルを使えば、下段攻撃以外の反撃をガード可能に。

普段は発生の早い技に反撃を許してしまうナイトメアの⇧Ⓑであるが……、

キャラクター説明

「闘劇」使用率ダントツNo.1であるシャンファ。強力な技が豊富な上、技の発生が早く常に相手を押さえ込めるため、ほとんどのキャラに対して五分以上に渡り合える。その中でも特に高性能な技が乃遊紙。横移動をしながら縦切りを繰り出すため、相手の8WAY-RUNをつぶしつつ、横斬りをブレイクすることができる。ここから強力なコンボを決められるため、攻撃力は全キャラの中でも屈指の高さを誇る。ガードを固める相手には、上段回避性能が高くて攻撃範囲が非常に広い下段攻撃⇙Ⓐでのガード崩しが光る。

使用率二位のナイトメアを象徴する技がスカイスプリッター。先述のチーフホールドキャンセルを利用すれば、反撃技を限定できるためにリスクが減り、上段回避性能、横切りブレイク性能などの利点を活かせるようになる。また、ヒット後チーフホールド中Ⓑを決めれば、圧倒的に有利な状況で起き攻めできるので、爆発力の高さは最強クラス。また、長いリーチを活かした中～遠距離戦の強さも見逃せない。

ほかのキャラの出場数は横一線だが、注目株は忍法卍菊が強力な吉光。この技は8WAY-RUNに対して強く、ノーマルヒットでも三発目までつながる威力の高い中段横切り。その上、途中止めのモーションが見切りづらく、出す段数を変えると相手はガードしても対処しにくいので、強引に二択を仕掛けることも可能。当然ヒット時は有利なので、さまざまな連係を組み立てることができる。また、しゃがみ状態からの技が優秀なため、忍法卍菊後のしゃがみ状態を活かせるのも利点だ。

あまり強くないと評判のキリクだが、予選後半になって出場人数が増えた。本作にしては使い勝手のいい、下段攻撃を数多く持っているのが原因だ。攻撃範囲が広く上段回避性能が高いⒶ、近距離でヒットすれば打撃投げに移行し、抜けられたとしてもキリク有利な状況を保つことができる⇩or⇦Ⓐ＋Ⓑがその代表例といえる。これらの優秀な下段攻撃で相手の体力をじわじわと削ることができるキャラだ。

シャンファの主力技となっている乃遊紙。技自体の性能が高く、その後のコンボ強力と非の打ち所が無い。この技がシャンファの強さを支えている。

順位	キャラクター	使用率
1	シャンファ	20%
2	ナイトメア	10%
2	アスタロス	10%
4	タキ	8%
⋮		
マイナー3	マキシ	5%
マイナー3	キリク	5%
マイナー3	ホン・ユンスン	5%
マイナー3	ミツルギ	5%
マイナー2	ヴォルド	3%
マイナー1	セルバンテス	2%

出場数ゼロのラファエル。評価は低いものの、当日予選に期待したい！

THE KING OF FIGHTERS 2002

CHALLENGE TO ULTIMATE BATTLE

Text: [illegible]

3on3のチーム戦という対戦形式が特徴的な「KOF 2002」。全体的にゲームスピードが速く、ジャンプの種類が豊富なので、跳び込みを中心とした攻めが強力となっている。躍動感あふれる闘いを堪能してもらいたい！

残り10秒からの攻防に注目!!

比較的シンプルだがスピード感は抜群

1994年から毎年リリースされている「KOF」シリーズだが、大規模な全国大会は「闘劇」が初めて。使用される[illegible]。

原点に戻り3on3のチーム戦となった本作は、ゲームスピードの速さに加え、素早いダッシュや4種類のジャンプが存在し、これらを使ったスピーディな攻めが特徴だ。特にジャンプ攻撃が強力なので跳び込みを中心として攻防が繰り広げられることが多い。

当然、相手に攻められると苦しい展開になるため、ガードキャンセルC+Dが重要となってくる。パワーゲージを1本消費するが、手軽かつ確実で、仕切り直しや攻守の逆転を図ることができるのだ。

パワーゲージは、ガードキャンセルC+D以外に超必殺技など重要な用途があり、勝利のカギを握っているぞ。

ダッシュや軌道の低い小&中ジャンプを駆使した、素早い試合展開が特徴だ。

目に見えにくい重要テクニック

最近は「相手を画面端に追い詰めてガードクラッシュを狙う」といった戦法をとるプレイヤーが増えてきた。特に、使用率の高いビリーやアテナ、ユリなどは、画面端での連係が成功すれば攻め続けることができるため、ガードクラッシュを積極的に狙っていける。

また、跳び込みを仕掛けてもガードキャンセルC+Dで切り返されることが多い本作だが、当然のようにその対策も考えられている。ジャンプ攻撃を低い打点でガードさせ、相手のガードキャンセルC+Dの攻撃判定が出る前に着地して、ガード後に反撃するという戦法が使われるようになったのだ。これにより、ガードキャンセルC+Dが安易には使えなくなっている。

そのほか、主に相手の起き攻めに対して有効なものに、大ジャンプを使った防御テクニックがある。これは、相手の起き上がりに先行入力で大ジャンプをするというもの。起き上がった直後からいきなり空中に浮いた状態となるため、攻撃位置の低い打撃技とコマンド投げの両方を回避することが可能だ。攻撃位置の高い技を重ねられると回避できないが、その場合も空中でガードすることになるため、連続技を食らう危険性はほとんど無いのが強み。庵、シェルミー、[illegible]クラークなど、コマンド投げを持つキャラに対して特に有効となるテクニックだ。

このくらい低い打点で当てれば、ガードキャンセルC+Dを出されてもガードできる。

タイムオーバー間際の攻防から目を離すな

攻撃をガードする（させる）展開が続くと、防御側の体力ゲージが赤く点滅し始める。これはガードクラッシュが近いことを知らせる表示で、こうなると両者に緊張が走るぞ。攻撃側はガードクラッシュを誘発させて追撃を決めたい場面、防御側は早いうちに攻守[illegible]。

また、本作はほかのゲームに比べてタイムオーバーで決着がつくことが多いので、ラウンド終了間際の攻防が非常に熱い。リードした側は当然、ガードキャンセルC+Dという手軽な切り返し手段で、見てからでも回避可能な投げ抜けを盾に守りに入る。それをリードされた側がいかに崩すか。残りタイム10秒から、より緊迫した闘いが展開されるのだ。

「2002」独特のシステム[illegible]「MAX発動」がある。[illegible]などはこれを使った高威力連続技があるものの、難度は高め。大会で決められるか!?

残りタイムが少なくなってくると、対戦者と観客の両方に緊張が走る。

キャラが黄色く点滅したらMAX発動の合図。緊張の中で連続技を決められるか!?

キャラクター説明

アテナ

レオナ

チョイ

ビリー

ユリ

右に挙げた5キャラが、一般的にトップクラスの強さを持つキャラとして認識されている。事実、予選大会でも多彩な活躍を見せており、予選を通過したプレイヤーの多くがこの5キャラの誰かを入れていた。その中では、アテナ、ビリー、チョイの使用率が高く、逆に戦法の幅が狭いレオナと、やや扱いの難しいユリは比較的低くなっている。

最近ではレオナの評価が上がっており、関西では上位4キャラに入るともいわれている。その理由の一つが、地上C+Dの意外な性能の発覚。振りモーションが無敵状態になっているため、リスクの小さいけん制技として振り回すことができるのだ。

それが無くても、使用率の高いアテナといい闘いができるといわれていたウィップ。闘劇本戦では要注意のキャラとなりそうだ。

使用率が高いのはアテナ、ビリー、チョイだが……優勝するのはどんなチームなのか!?

SUPER BATTLE OPERA THE KING OF FIGHTERS 2002

最強は誰だ!?

7大タイトルの注目プレイヤー紹介!!

GUILTY GEAR XX

全国規模では初の団体戦は激戦必至!!

注目度ナンバーワンは『俺とお前と大吾郎』チーム。そのメンバーの中でも特筆すべきは、カプコンタイトルで抜群の成績を誇っている「ウメハラ」だ。彼の持つ2D格闘ゲームのセンスのたまものである"ウメガニックヴァイパー"が全国大会で何回当たるかが見もの。その「ウメハラ」とチームを組んでいるのが、本誌ライターでもある「バチ」。彼が流れに乗ったときの爆発力は強力だ。そして、人一倍研究熱心で知識も豊富な試合巧者である「ありさかしんや」。「ウメハラ」に加え、前作から名を馳せたプレイヤーがそろっているこのチームが優勝候補の最有力として挙げられる。

対して強キャラと評されるミリアの使い手として1、2を争う、第三回サミーズカップ全国決勝大会(以下第三回SC)優勝者「マジカル持田(ブラウンさん)」率いる『WASHIMI』も見逃せない。チームメイトには、同大会ベスト4の「鷲見」と、ベスト16の「火丸」といった実績ある猛者が名を連ねており、総合力ではトップクラスだ。

第三回SC準優勝者である「X-MEN連続技研究委員会会長」は何としても「マジカル持田」を倒して雪辱を果たしたいところだろう。そのチームメイトには第一回SCでセイントに輝き、その実力はまさに折り紙付きの「J.T」。さらに複数タイトル奪取を狙う万能格闘ゲーマー「JOE」といった強力なメンバーが集まった『俺の名を言ってみろ』チームの活躍には大いに期待できる。

そして第三回SCベスト4の「kaqn」率いる『バベルフィッシュたんハァハァ』も「北辰」、「ゆきのせ」といった、本作で名の通った強者で構成されており、優勝も不可能ではない。

そのほかの注目どころとしては、関西を代表する梅喧使いの「からく」擁する『新生ナテテコ～皇子は我らの心と共に～』、九州エリアから参戦する、第三回SCでベスト16の「ヨウ」率いる『髭と暗器とドリスペと』などが挙げられる。

マジカル持田

第三回SCで、それまであまり評価の高くなかったミリアを使いこなして優勝した。関西のギルティプレイヤー。

Virtua Fighter4 Evolution

「闘劇」一の激戦タイトルを制するのはどのチーム？

3on3の『闘劇』では、層の厚い関東勢の活躍が予想される。特に注目されているのは『三闘士』チームだ。メンバーは神懸かり的な読みの鋭さで圧倒的な強さを誇り『VF4EVO』勝率9割弱を維持し"バーチャ神"と称えられている「ちび太」、鉄壁のガードを備え、格闘新世紀の準優勝者にしてVF業界の"カリスマ"「セガール」、豊富な知識に基づく緻密な戦術と、試合の流れを分析する能力に長けており、"先生"と呼ばれる「東京メガネ」の三人。実力・実績・知名度いずれもトップクラス。まさに大本命といえるだろう。

地方勢力では『目黒部屋』の強さが群を抜いている。チームのカギを握るのは、お手並み拝見[illegible]決勝大会で格闘新世紀の優勝者「ナポレオン」を敗って優勝し、豪傑の特別称号を得た「大須晶」だ。今回はチーム事情によりサラでの参戦だが、アキラより強いという説もあるので十分に期待できる。さらに、「ANOTHER BEAT-TRIBE CUP」で名だたる強豪を退け優勝し、最強のカゲ使いと評される「養老影」、実力は豪傑以上ともいわれている「ホームステイアキラ」という豪華布陣により優勝を狙う。

次いで注目したいのは『モラリスト』(つちくも/ザ・ゲリラ/ゲームセンター嵐)。三人とも各キャラを代表するエキスパートであり、正確な状況判断から堅実に戦いを展開し"モラル"のあるプレイを信条としている。中でも「つちくも」が駆るパイの安定性には定評があり、優勝も十分にあり得る。

また、「セガール」とは全く異なるタイプで、攻め巧者のウルフ使い「ビデオ」擁する『全日本VF連盟』も魅力的なチーム。安定感のあるベテラン「マスク」と、ここ一番の勝負強さが光る「みんごる師範」をチームメイトに優勝を狙う。本命チームとの差は紙一重だろう。

最後に格闘新世紀優勝者である「ナポレオン」も九州から参戦。「セガール」とのリベンジマッチは、屈指の好カードだろう。

ちび太

オフィシャル大会での優勝は無いものの、多くのプレイヤーが最強と認めるリオン使い。バーチャ神の異名を持つ。

海を越えてくる強者たち

―米国編

米国が参戦するのは、『SCII』、『カプエス2』、『GGXX』、『ストIII 3rd』、『スパIIX』の5タイトル。『SCII』を除くタイトルの「闘劇」米国予選を主催しているのは、米国で最大規模を誇る格闘ゲームサイトである「syoryuken.com」だ。

全タイトル中、最も活躍が期待される選手が『カプエス2』で出場権を獲得した「John Choi」だ。昨年米国で開催された「EVOLUTION 2002」の『カプエス2』大会において、ベスト8の内6名が日本人だったものの、次いで米国勢では最上位となる7位に付けたことが記憶に新しい。残念ながら7位に終わってしまったが、テクニック的にはかなり日本勢に肉薄していた。その後の成長度合いによっては「闘劇」において上位にくい込んでくる可能性は十分にある。

日本でもお馴染み「Alex Valle」は『スパIIX』と『ストIII 3rd』に参戦。こちらも活躍が期待される。

また『SCII』は、ナムコアメリカが主催したといわれている『SCII』全米大会の優勝者、「Harold Hess」が参戦する。

OTHER VIEWPOINT OF -SUPER BATTLE OPERA-

上記で紹介したプレイヤーに注目するだけでも「闘劇」は楽しめる。しかし、ここを読めばもっと「闘劇」を楽しめること請け合いだ!!

THE KING OF FIGHTERS 2002

実力派ぞろいの関東&関西に、ほかの地域がどう絡む!?

優勝候補の一人「パット」は、「真田」の名前で有名な「KOF'98 JAPAN CUP」の優勝者。KOFの対戦をあらゆる面で知り尽くしており、KOF界最強のプレイヤーと評されている。

そして、大きな大会では毎度2位止まりで「万年2位」の不名誉な(?)異名を持つ「BIG」にも要注目。念願の頂点に届くかどうか期待しよう。

昨年関西と関東で行なわれた「KOF2001」GCN杯では、東の優勝者「山ちゃん」と西の優勝者「R.F@奈良」の直接対決は実現しなかった。舞台を「闘劇」に移しての決戦を見たいものだ。

「GGXX」との2冠を狙う「ネモ」や、「大御所」「極限堂」「キャメツ」「K-1王者Score」といった、優勝してもおかしくない実力を持っている無冠の強豪たちは、何としても「闘劇」を制したいところだろう。

変わったところでは、KOF2000 2on2東西大会優勝チームの一人「タクマの鬼」と、その弟子の「よしゆきさんの弟子」という二人のタクマ使いに注目したい。決して強いとはいえないタクマが、どれほどの強さを発揮するのか? 師弟によって操られるタクマに期待しよう。

実力派ぞろいの関東&関西に対し、そのほかの地域勢がどう絡んでくるのか、地域ごとの戦いも要注目だ!

大御所

東京・宿のプレイヤー。シェルミー、社などの変わったキャラを操る。アテナやビリーとも互角に渡り合う、彼の極まったクラークは必見!

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

強豪は多いが、やっぱり注目はウメハラ VS. ヌキ!

優勝候補は「ストⅢ3rd」の聖地ビートライブの名前を冠した「ビートライブ」チーム(スペルマスターJ/オナニズム/メタ)。「若松組ワンチネル組ハウス」(ボス/だんな/KO)が総合力で他を圧倒している。また、関西勢では第二回全国大会で優勝した「ソロいたち」擁する「マジカル特因軍団」、爆発力がある三人が集まった「神と鷹人と西のウメ」(はやお/鷹見/梅園)、強豪軍団「魁!あばれ塾」、「KRD」あたりも見逃せない存在だ。

注目度ナンバーワンといえば「第二回クーペレーションカップ」優勝メンバーで構成されている「チームじゅうぜろ」(マッチ/ヌキ/ときど)VS.「ゴッドハンド」(にっと/ウメハラ/ラオウ)、すなわち「ヌキ」と「ウメハラ」の直接対決だろう。この対決は予選で既に実現し、「ウメハラ」が爆発し3タテで勝利したものの、代表権は得られなかった。しかし、その後両者共に予選通過を果たしたので一安心だ。「カプエス」全国大会以来の対決に注目!

ヌキ

「ウメハラ」と共にカプコン2D対戦格闘ゲームの大会をことごとく制覇してきたプレイヤー。最近では、「VF4EVO」も強いと評判。

CAPCOM VS. SNK 2

Aグルーヴを中心とした闘いに、他グルーヴがどう絡んでくるのか?

今大会の注目グルーヴはやはりAグルーヴ。しかし、最も注目される二人は、前作で全国を制した実績を持つ「ウメハラ」がCグルーヴ、関西のカリスマ「井上」がKグルーヴと、Aグルーヴ以外を選択して出場を決めた。いかに彼らが主流派であるAグルーヴと闘うのかが見所だ。

Aグルーヴには名だたる強者がそろう。一度は「井上」にその座を譲ったが今は間違い無くトップAグルーヴ使いである「D44」。名古屋からは「マニア」「金デブ」「ななせ」。かつて殺戮マシーンと恐れられた「ときど」。彼らを筆頭とするAグルーヴ使いは果たして「ウメハラ」、「井上」をくい止めることができるのか?

因縁の対決としては、前述の「井上」を含む関西勢と関東勢の闘いが一つの見所になる。さらに個人単位で見ると、全国大会一回戦で「D44」を破った「祐」が今回も出場するとあって、「D44」のリベンジなるかどうか? この対決にも期待したい。

D44(だーよし)

オリコンといえば「D44」と呼ばれるほど研究、開発実践が得意なプレイヤー。オリコン職人の業をAグルーヴで見せてくれるだろう。

SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X

関東勢、悲願の雪辱成るか!?

毎年夏に巣鴨キャロットで行なわれている3on3大会「Xマニア」を始め主立った大会は、メンバーこそ毎回違うが大阪のチームが連戦連勝。西高東低の状態が続く。「闘劇」でも、王者の西に東が挑むといっていいだろう。

西の代表格は「シャドリュー」で、第2回「Xマニア」優勝メンバーである「つーじー」&「ユウ」に加え、全国大会初登場だが、実力を高く買われている「マッキー」の闘いぶりが楽しみだ。

東からは打倒関西を公言する「モア」「もあもあ」の頑張りと、信じられないキャラ構成で暴れる気満々の「自分の名前に責任持ってません」に注目。

そのほかでは「スパⅡX」界最強の兄弟対決。「兄ケン」属する「アイフルアイズ」チームは西二人東一人、「オトチュン」属する「オトチュン軍団」は西一人東二人の構成。「Xマニア」で1回ずつ優勝しており、その真価が問われる。

関東関西以外では、超新星の呼び声高い「寺☆ベッピン」の「カミーユピンタ」に注目したい。

オトチュン

数々の大会を制し、昨年の全国大会3on3「Xマニア」でも優勝した「オトチュン」。「兄ケン」との宿命の対決の結末はいかに?

SOUL CALIBUR Ⅱ

未知の強豪の勝利はあるのか?

注目プレイヤーは、熊本の「BLT-壺汁」。一度タリムで取った出場権を放棄して使用キャラを吉光に変更、再度出場権を獲得した猛者。忍法卍菊を多用する大胆な攻めで、前作全国大会優勝者の意地を見せてくれるだろう。

次に関西の大本命「京都刹那」は最強キャラと目されるシャンファを駆り、的確な技選びに加え、前作から培った経験が武器だ。SCN主催の大規模な大会、「戦-IKUSA-」優勝者の誇りにかけた立ち回りを見せてもらいたい。

そして関東最強のミツルギ使いと評される「刑事長」にも期待。常に冷静に立ち回りつつ、「見える技はすべて取ります」と公言する脅威のガードインパクト成功率を誇る。その上、一度波に乗ったときの爆発力は全国でもトップクラスに入るだろう。また、「鉄拳」プレイヤー「雷神青木」の参戦も面白い。実力は未知数だが、果たしてどの程度までくい込んでくるか?

最後に立っている剣豪はだれか? 自分の目で確かめてほしい!

BLT-壺汁

一度熊本で代表権を取っておきながら。キャラ変更のために、代表権を放棄。再度東京での奪取に成功した剛の者。

―韓国編

韓国は『KOF2002』で参戦。イオリスが主催する全国大会で上位に入賞したプレイヤーが参戦してくることになっているが、代表選手は未だ決定していない(2月17日時点)。昨年の『KOF2001』韓日対抗戦で、日本勢が大敗を喫したことは記憶に新しく、特にシングル戦で優勝した「グラ」が来日することになれば、日本勢にとっては雪辱のチャンスだろう。

―イギリス・フランス編

英・仏からは『SCⅡ』に一人、『ストⅢ3rd』に1チームが参戦。『ストⅢ3rd』はシングル戦で大会を行ない、上位三名でチームを組むという最強の布陣で「闘劇」に臨む。ヨーロッパ最強チームの活躍に期待しよう!

2D格闘ゲームの神ウメハラ 驚異の四冠なるか!?

「闘劇」に興味を持っているゲーマーなら知らない者は居ないであろう「ウメハラ」は「2D格闘ゲームの神」という呼び名の通り『ギルティギア イグゼクス』『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』『CAPCOM VS. SNK2』『スーパーストリートファイターⅡX』の4タイトルで予選を通過している。

驚異のヒット率を誇る昇龍拳、いわゆる「ウメ昇龍」、「えっ!?」と皆が思ってしまう一瞬のスキを突いた間合いの詰め方。追い詰められたときの最後まで諦めない粘り……ゲームの流れすべてを掌握したかの動きは、観ている者に感動を与えてくれる。

複数タイトル制覇に最も近い男「ウメハラ」。彼を観るためだけでも「闘劇」に来る価値は十分にあるだろう。

EVOLUTION VIRTUA FIGHTER 4™

Text：栗田

3D格闘ゲームの王道を突っ走ってきた「VF」シリーズの最新作。読み合い重視のゲーム性のため、どんなキャラでも使いこなせば十分闘える点や、同じキャラでも使うプレイヤーの"色"が出る点が、大きな魅力だ。

絶妙な読み合いの数々を味わう!!

二択と逆二択による読み合いが熱いタイトル

3D格闘ゲームの王道ともいえる本作では、立ちガードには投げor下段攻撃が決まり、しゃがみガードには中段攻撃が決まるというシンプルなシステム。そこで、有利な側のプレイヤーが相手のガード方向を読み「中段攻撃」と「下段攻撃or投げ」の二者択一の選択を迫ることになる。この行為を「二択（攻撃）」といい、ここでの読み合いが勝敗のカギを握っている。

ただし、不利な側が一方的に二択攻撃を受けてしまうわけではない。相手の打撃を読んだときは「避け」でかわし、投げを読んだときは打撃技で「暴れる」ことで、逆に反撃することもできるのだ。もちろん攻撃側が有利といえるが、読み合いに負けたときのリスクもあるため、絶えず緊張感のある駆け引きが繰り返されるゲーム内容となっている。

一部例外もあるが、相手の中段技をガードした後は有利。二択のチャンスだ

二択時の攻防における複雑なテクニック

二択と逆二択を繰り返しているだけでは、運と勘ばかりで勝敗が決まってしまう。より確実に読み合いを制するさまざまなテクニックが開発された。最初に、防御側が打撃を避けつつ投げを抜ける「避け投げ抜け」を創出。それに対し、「避け投げ抜け」の失敗避けを狙ってわざと打撃を遅めに出す「遅らせ打撃」、投げ抜け有効時間が切れた後を投げる「遅らせ投げ」を導入。するとそれらの選択肢に効力を発揮する「後ろダッシュ避け投げ抜け」を実戦投入。こうした新テクニックが、より深い攻防を可能にした。

また、中間距離でのローリスクな立ち回りに役立つ「後ろダッシュ避けしゃがみダッシュガード」など、複数の技術を組み合わせた高度なテクニックがいくつもあり、状況に応じて活用されている。

最速の投げには弱いが、「避けしゃがみダッシュ打撃」での反撃は非常に効果的。

技術は複雑だが見所は単純明快！

細かいテクニックや技を全然知らなくても、意外と単純に楽しめるのがVFシリーズのいいところだろう。

特に見所は、空中コンボや強力な技で大ダメージを与えたとき。KOまでできればさらに盛り上がるぞ。逆に、KO確定なのにコンボミスをしたときは、会場がため息に包まれること請け合いだ。

3on3ということで、シチュエーションによる盛り上がりも大きい。「先鋒に三人抜かれたチームの大将が逆にタテで逆転」はその最たるもの。特に、最初の二人があっさりKOされ、大将がギリギリまで追い詰められるほど、観客のボルテージは急上昇だ。しかもそれが有名プレイヤー同士の試合だったり、まさかの決勝戦だったりしたら、もはや感涙モノ。いやー、今から観戦が楽しみだ！

ガードの上から体力をケズる手段が無いため、体力1ドットからの逆転もあり得る。

予選通過キャラクター		使用率
1	アキラ	16%
2	カゲ	15%
3	ラウ	8%
3	リオン	8%
5	ジャッキー	7%
：		
マイナー4	サラ	4%
マイナー4	ベネッサ	4%
マイナー3	シュン	3%
マイナー1	ジェフリー	2%
マイナー1	ゴウ	2%

キャラクター・プレイヤー説明

まず名前が挙がるのが、ご存知リオン最強プレイヤーと目される"バーチャ神"「ちび太」。圧倒的な実力を持ちながら、大舞台で勝てない「無冠の帝王」ともいわれている。この不名誉なジンクスを破り、チームを優勝に導けるかが最大の見所だ。

正確なヒット確認からの攻撃と、高い防御技術を持つ「つちくも」にも注目したい。パイの理想的な闘い方を実践しているかのような動きは圧巻。"豪傑"大須晶不在(!?)の中、アキラ使いを代表する「灘琉豪」も忘れてはならない。シューティングでも全国有数のプレイヤーである彼は、精密機械のような正確さでアキラを操作し、CPU戦でもこなすかのように的確に相手の体力を減らしていく。

また、高い防御能力を持ちながら思い切りのいい「暴れ」を使いこなす最強ジャッキー「拝人」や、リスクを抑えた小刻みな連係で全国大会を制覇した"鳳凰"「ナポレオン」も存在感を放つ。緑本DVDのトーナメントを制した「養老影」を始め、いわずと知れた"元鉄人"「キャサ夫」、2D格闘ゲームの全国覇者としても有名な「蜜柑」など、層の厚いカゲ使いにも注目だ。

ほかにも対照的な二人のウルフ使い、守りの「セガール」と攻めの「ヒデオ」。サラで出場の"豪傑"「大須晶」。最弱キャラといわれるゴウで奮闘する「ゲームセンター嵐」など、魅力のあるプレイヤーはまだまだいるぞ。

ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイト カーニバル
■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2002年春
■使用基板：NAOMI(GD-ROM)

Text：OYZ

自分のパターンでハメ倒せ！

超高速なゲーム展開と強力起き攻めがウリの『GGXX』では、攻撃こそが最大の防御。得意のパターンに持っていければ、どんな組み合わせでも勝利する事が可能だ！　チーム戦なので、キャラの順番が重要になってくるだろう。

『GGXX』の基本法則

2〜3段ジャンプや空中ダッシュなど、空中での自由度が高い本作。空中フォルトレスディフェンスを使えば、ガードできない攻撃はほとんど無いので、地上に居るより安全な場所だ。このため、空中戦の攻防が重要になる。

また、テンションゲージの使い道も多い。覚醒必殺技、ロマンキャンセルやフォースロマンキャンセル、デッドアングルアタック、フォルトレスディフェンスなど、攻撃&防御両面で必要になる。

このゲージの面白いところは増加の仕方。前進や前ダッシュ、前ジャンプなど、相手に近付く行動をするとたまり、逆に、逃げてばかりいるとペナルティとしてゲージがすべて無くなることだろう。無意味に歩いてるポチョムキンは、実は必死にテンションゲージをためていたりするのだ。

攻め&守り！ システムPICK UP

『GGXX』の攻防で、最重要なものを紹介しよう。

まずは攻め。ロマンキャンセル&フォースロマンキャンセルは、テンションゲージを消費して、技の途中の動作を中断して自由に動けるようになるシステム。特に、ゲージの消費が少ない代わりにタイミングがシビアなフォースロマンキャンセルは、成功時のリターンも大きい。これを利用すれば、オリジナルの連係や強力連続技も可能だ。

守りではフォルトレスディフェンス&直前ガードが重要。前者はテンションゲージを少し消費して、ガード後の相手との距離を大きく離すガード方法。緑の球状のグラフィックに包まれるので分かる。後者はガード後の硬化が短かく、相手との距離も近めで反撃に転じやすい、ガード中キャラが白く光るのが目印だ。

攻めの要素の中でもここに注目！

●起き攻め

『GGXX』ではダウン復帰があるため、ゲームの流れが途切れることが少ない。そこで、プレイヤーはあえて(ダメージが少なくても)相手のダウンを奪い、起き攻めを狙うのも戦略の一つになる。これはサッカーのセットプレーに似た感覚で、決まったケースからの強力な連係が組み立てやすいのだ。

ここからガード不能や見切りづらい二択攻撃など、キャラ独自の攻めが展開される。

●ガードバランス

体力ゲージの下にあるゲージがガードバランス。ガードし続けることで増加し、点滅状態になると通常ヒットでもカウンターヒット扱いになる。防御側は、ガードばかりしていると、手痛い大ダメージを受けてしまう。

あらかじめガードさせることを前提とした連係で攻め立て、それから一発を狙うジョニーなどは、このゲージにも注目。MAX状態なら、ヒット時のダメージは超絶だ！

●サイクバーストの駆け引き

『GGXX』を象徴するシステム。それが、「サイクバースト」だ。簡単に言えば、これはシューティングゲームでいうところのボンバーに相当し、体力ゲージ下のBURSTの文字が光っていれば(1ゲームに多くて二回が限度)、自分のやられ中でも使用可能な無敵技が出せる。これで連続技からの脱出も可能だ。大会中、わざと連続技を途切れさせたときは、プレイヤー同士にサイクバーストを警戒した読み合いが発生したと考えていいだろう。

受け付け猶予時間が何と1フレーム。シビアなフォースロマンキャンセルもある。

「闘劇」では家庭用で研究された各プレイヤーオリジナルの起き攻めが見られる？

サイクバーストは、色で識別できる。黄色は、当てたときの見返りも大きい。

キャラクター説明

最強の呼び声も高いエディが使用率でもトップ。分身と本体を同時に動かし、立ち回りの強化や、中・下段の同時攻撃を仕掛けることが可能で、どのキャラにとっても脅威の攻撃性能を誇る。

二位のジョニーは、バッカスサイを絡めた起き攻め、中段攻撃の燕穿牙からの連続技が強力。重量級のため、連続技をくらいにくい点も強さか？

そして、ダークホース的な存在なのが、スレイヤー。「血を吸う宇宙」を絡めた強力な連続技で、ほぼ気絶が確定し、ワンチャンスで相手を倒せる破壊力は侮れない。スレイヤーは今大会で一番注目しておきたいキャラだ。

とにかく注目したいスレイヤー。一回コマンド投げが決まれば試合が終わる。

予選通過キャラクター		使用率
1	エディ	13%
2	ジョニー	9%
3	ファウスト	8%
3	梅喧	8%
5	ミリア	6%
・・・		
マイナー5	テスタメント	3%
マイナー2	カイ	2%
マイナー2	紗夢	2%
マイナー2	ザッパ	2%
マイナー1	メイ	1%

ストリートファイターIII サードストライク
■メーカー：カプコン
■ジャンル：2D格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発売日：1999年夏
■使用基板：CP III

担当：地球　協力：ボス

ユン、ケン、春麗の上位キャラにも勝てるキャラは存在する。全体的な相性を考えたチームバランス、そしていかにして相手チームのキャラに相性のいいキャラをぶつけるかといった順番決めが焦点となるだろう。

至高のブロッキングテクニックに唸れ！

ストIIIを知るために、重要な三つのシステム

『ストリートファイターIII 3rdストライク』の対戦は、ブロッキング、スーパーアーツ（以下SA）ゲージ、投げの三つがポイントになる。

ブロッキングは、相手の攻撃が当たる瞬間にレバーを前か下に入力すると（技ごとによって入力方向が異なる）自分のガード硬直を無くすことができる防御システム。

スーパーアーツゲージは、一定量消費して必殺技を強化したり、SAを出すことができる。これは通常技を空振りしてもたまるので、けん制の間に技を振ってゲージをためることが重要になる。

投げは、ガードを崩す手段の主となる選択肢。しかし発生するまでにやや時間を要し、打撃でつぶされることがある。投げ抜けも可能だが、失敗するとスキが生じるため、投げ抜け失敗を誘って、攻撃をたたき込むという読み合いが発生する。

選ぶスーパーアーツによってキャラの相性に変化があるというのも面白い。

現在最強といわれているユン。彼の時代はいつまで続くのか……？

達人たちの攻防！ フレーム単位の繊細な入力

このゲームで勝つためには、フレーム単位の攻防を理解し、操作することが重要になってくる。

ブロッキングは入力フレームが短く、大きなリスクを伴うが、強力なけん制技や一方的な固めに対して手痛い一撃を入れられるため、狙い所が重要だ。また受け付けフレームはさらに短くなるが、連続ガードの技に対しても狙える。

重要なダメージ源になるSAを決める場合にも、数フレーム単位の判断、操作能力が必要になる。特定の技への反撃、小技2発やけん制技からヒット確認など状況は多い。そのため、このヒット確認、状況判断の精度を上げる＝勝率といっても過言ではない。

ブロッキングをいかに取るか、チャンスにSAを逃さず決められるか？……1フレームの誤差も許されない、達人たちの極まったテクニックに注目したい。

注目キャラクターはこいつらだ！

ユン

ケン

春麗

ユリアン

ヤン

まこと

オロ

SAゲージが短いうえに、ガードされてもお構いなしのスーパーアーツ幻影陣がユンを最強の地位に押し上げている。これに続くのが、何でもできる万能型のケン、SAが強力で一発のある春麗。これらが上位三強になっている。

しかしこの三強は、ユン対ケンが4：6、ケン対春麗が4：6、春麗対ユンが4：6といった三つどもえとなり、バランスが取れている。さらに、相性の悪いキャラが少ないため、チーム戦での順番に困らないという点も使用率の高さにつながっているだろう。最近では安定性を重視したユンの使用人口が増え、相対的に春麗の使用率が少なくなってきている。これにより、春麗に対して分が悪いダッドリー、ヒューゴーあたりが救われている。

次いで数の多いユリアンは、ゲージさえたまれば、エイジスリフレクターという強力なSAが使え、立ち回りと連続技が飛躍的にパワーアップする典型的なゲージ依存型だ。

ヤンは防御力が低めなのだが、雷撃蹴を絡めた立ち回りと、研究の進んだ星影円舞、安定した性能の転身穿弓腿の両SAの使い勝手がいいため、自分のペースで試合を展開できる。

まこと、オロを使用しての予選通過者こそ少なめだが、一度決まれば、一方的に二択を迫り続けられる唐草や、夜行魂を使ったガード不能連係で一発逆転を狙えるため、上位を脅かす存在だ。

そのほかのキャラを見ていくと、ヒューゴーは機動力が低いものの、防御力、攻撃力共に高いので、上位キャラを「くえる」爆発力がある。

ダッドリーとQも爆発力はあるが、極端に相性の悪いキャラが居るのが不安だ。いぶきは防御力が低く、リュウは決定打に欠けるため、今一つ勝率が安定しない。

トゥエルヴは潜在能力を引き出すことが難しく、オロ、ユリアンといった天敵が居るため、かなり厳しい闘いを強いられるそう。

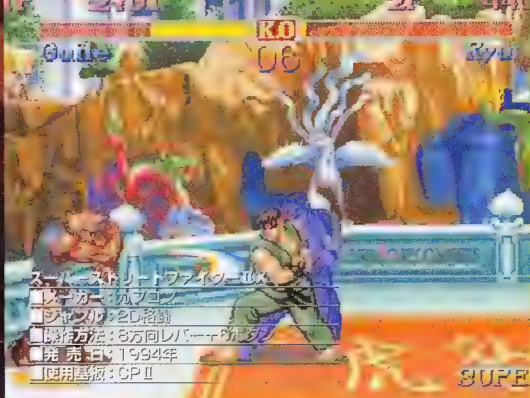
豪鬼は基本能力こそ高いものの、防御力、気絶耐久値が低いため、大会では活躍できないことが多い。

アレックス、エレナは対応型のキャラにもかかわらず、苦手キャラが多い。チーム戦での順番を、どこに置くかが勝敗を分けるだろう。

上位三キャラは当然だが、過去の大会でなぜか幾度となく上位キャラに土を着けているヒューゴー、Qあたりの活躍を本大会でも期待したいところだ。

順番、試合展開次第では苦手キャラを倒せる要素があるキャラも居る。チーム戦ならではの魅力は、こういったところにもある。

予選通過キャラクター　使用率

順位	キャラクター	使用率
1	ケン	16%
2	春麗	14%
3	ユン	14%
4	ユリアン	13%
5	ダッドリー	8%
…	…	…
マイナー1	いぶき	2%
マイナー1	エレナ	2%
マイナー1	ヒューゴー	2%
マイナー1	まこと	2%
マイナー1	リュウ	2%

Text : T. Akiba

待ちゲーです。ハメゲーです。ケズりゲーです。でもそれはお互い同じ条件。不利な状態にされる前に、相手を不利な状況に追い詰めてしまえばいい。肉を斬らせて骨を断つ、そのほかありとあらゆる作戦を使いこなせ！

まだ過去のゲームじゃない！

▼特殊なシステムは搭載しておりません

対戦格闘の原型を作り、ブームの火付け役となった名作『ストII』シリーズの第5作。

シンプルな作りで、目立ったシステムはゲージをためることで使えるスーパーコンボぐらい。空中ガードが無いため飛び道具の対処が難しく、前後ダッシュが無いので間合いの取り方も重要。移動一つ取っても、甘えの許されないストイックなゲームといえる。

投げ回りもシビア。技を受けた後は硬直が解けるとほぼ同時に投げられ判定が出るため、ジャンプや普通の打撃では当て投げを回避不能。ダメージが半減される受け身は取りやすいが、それもつかみ技には使うことができない……。

キャラ的には隠しコマンドで選択できる各キャラの別バージョン、通称「スーパーキャラ」が特徴的。スーパーコンボと受け身が使えない分、技性能は全体的に高めだ。

跳び込みを相打ちで返すのが常識、というのがいかにもストIIらしい。

▼忘れてきたことはありませんか？

さすがに10年も稼働し続けていると、目新しい戦法というほどのものはそう簡単には出てこない。逆に新しいものを探そうとし過ぎて、それまでに培ってきたものを忘れてしまっては意味が無い。「以前からあった小テクニックをしっかり見直して、取り入れられるものは取り入れよう」という動きがある。

例えば、相手を押しておき、フッと引いて反撃を誘う方法。当たり前といえば当たり前のテクニックなのだが、攻撃パターンばかりを模索していると、こういう細かいテクニックを見落としがちになってしまう。忘れ去られるにはもったいないものが、まだあるはずだ。確認してみよう。

跳び込みから投げを仕掛けると見せ掛けて……、

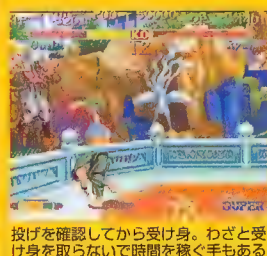
一瞬下がって、相手の技をスカらせてから投げる。

▼見どころは逆転劇!? 逆境を力に変えろ！

体力が少なくなってくると攻撃力が増すようになっているので、ピンチになるほど逆転性が高くなる。

また、システム上だけの話ではなく、危機になると人間の反応力などの能力が飛躍的に向上するという、いわゆる「体力0ドット強い説」もあり、勝者が決まるまでは息が抜けない。終盤こそ注目だ！

乾坤一擲、大パン裂破（ジャンプ強Ⓟ→昇龍裂破）さく裂。ツメを誤るとこうなる。

特にピンチ時のスーパーコンボは威力が高いので、リードしていても要注意。残りタイムも考慮して、わざと投げをくらうのもシブいテク。

投げを確認してから受け身。わざと受け身を取らないで時間を稼ぐ手もある。

使用頻度上位キャラと注目キャラはこいつら

リュウ　ガイル　ケン　バルログ　M.バイソン

リュウといえば波動拳。発射までが早いので、引き付けてからのファイアー波動拳などが強力。真空波動拳も緊急回避・逆転狙い・安定ケズりに大活躍だ。しかし、波動拳が通用しにくいキャラ、特にダルシムには苦戦を強いられる。

ガイルは必殺技が二つと少ないため、豊富な通常技（特に対空技）の使い方が重要。ソニックブームのタメを作るのがうまく対空の対応が完璧なガイルは、まさに難攻不落。

ケンは波動拳の性能がリュウより劣るので、飛び道具を持たないキャラにも主導権を握られやすい。だが、厳しい中で工夫するのが楽しいのか、使用率は高くなっている。

バルログはリーチの長い爪と硬直の短いスライディングを使った、相手に身動きを取らせない闘い方が身上。困ったときのフライングバルセロナアタック連発も強力。

M.バイソンも注目のキャラ。飛び道具こそ無いが、強力な突進技で怒とうの攻めを展開できる。スーパーコンボのクレイジーバッファローは、全キャラ中最高の使い勝手だ。

最後まで絶対に諦めない。チャンスは必ずあるはず。一瞬のスキをも見逃すな。

見てから相打ちを取られてダメージ負けするため、波動拳が撃ちにくい。

予選通過キャラクター　使用率

順位	キャラクター	使用率
1	リュウ	17%
2	ガイル	11%
3	ケン	8%
4	ベガ	8%
5	春麗/ザンギエフ/バルログ/S・サガット	8%
マイナー1	S・ケン	1%
	S・春麗	1%
	サガット	1%
	ディージェイ	1%
	フェイロン	1%

闘劇に行こう!!

大会参加編

まだ間に合う！ 本戦出場！ 闘劇初日、予備予選開催！

闘劇本戦出場 ラストチャンスを逃すな！

惜しくも予選を勝ち上がることができずに、本戦に出場できなかった人も、あきらめるのはまだ早い！ 闘劇開催初日には「予備予選」が行なわれ、この「予備予選」で勝ち抜くことができれば、本戦にも参加できるんだ。

これが本戦出場の本当のラストチャンス。出場希望者は、迷わずエントリーしよう。勝ち上がって優勝の栄冠を手にすれば、明日からは「カリスマプレイヤー」認定間違いなしだぞ！

予備予選枠エントリーへの道！

【開催日】

3月22日(土)闘劇・大会初日

【参加資格】

参加資格は、「該当タイトルの決勝大会への出場権を獲得していない選手」で、すべてのゲームにエントリー可能です。既に出場権を持っている選手でも、ほかのタイトルにならばエントリーは可能です。

複数のエントリーも可能ですが、『ソウルキャリバーII』と『KOF2002』および『CAPCOM VS. SNK2』と『GGXX』は、同時刻に「予備予選」が開催されるため、双方にエントリーすることはできません。ご注意ください。

また、多数のエントリーがあった場合は抽選となりますので、ご了承ください。

【参加方法】

パンフレットを購入すると付いてくるエントリーチケットを持って、予備予選の「抽選登録所」で指定時間内に登録を済ませれば、参加可能です(時間厳守)。団体戦は必ず三人一組でエントリーしてください。予備予選の登録上限は、「個人戦タイトル」が各32名、「団体戦タイトル」は各16チームまでとなっており、上限を越えた場合は抽選となります。

※大会2日目(3月23日、日曜日)には「予備予選」は行ないませんのでご注意ください。

【予備予選タイトル&決勝出場権枠数】

▼個人戦タイトル(1on1)

- ●CAPCOM VS. SNK2／2名
- ●SOUL CALIBUR II／2名
- ●THE KING OF FIGHTERS 2002／2名

▼団体戦タイトル(3on3)

- ●SUPER STREET FIGHTER II X／2チーム
- ●STREET FIGHTER III 3rd STRIKE／1チーム
- ●GUILTY GEAR XX／1チーム
- ●Virtua Fighter4 Evolution／1チーム

※「予備予選」はあくまで敗者復活的な意味合いを含んだ救済措置です。エントリーが多数の場合は抽選になることや、一部タイトルの予選が重複し、同時参加できないことはご了承ください。

なお『Virtua Fighter4 Evolution』と『GUILTY GEAR XX』につきましては、エントリー希望者の中から「店舗代表権」を取得した人を優先させていただくなどの救済措置もあります。店舗予選で優勝したチーム構成に限りますが、店舗予選優勝時に授与された賞状が必要になりますので、必ずご持参ください。詳しくは闘劇事務局へお問い合わせください。

大会観戦編

史上最大規模のゲーム大会！ 今までに無いライブ感に酔え！

観戦、応援を楽しもう！

「闘劇」は今までにない大会場での開催。野球やプロレスのように、派手に楽しく応援や観戦が楽しめるぞ！

自分の友達で出場する選手や、お店の代表選手と相談して独自の声援やコールを考え、選手たちと一緒に盛り上がろう!! このゲーム史上最大のスーパーライブを、皆で体感してみようではないか！

ここが、「闘劇」の会場となる、「幕張メッセ国際展示場・第10ホール」。大舞台での至高の戦いがまもなく幕を開ける！

幕張メッセ周辺マップ（幕張初心者用）

- ●幕張メッセ 国際展示場1-8ホール
- ●国際会議場
- ●幕張イベントホール
- ●トイレ
- ●マクドナルド
- ●トイレ
- ワールドビジネスガーデン●
- ●幕張メッセ 国際展示場 10ホール
- プレナ幕張●
- 南口
- 海浜幕張駅
- 至ル東京

会場までのアクセス

時間はあくまでも目安です。余裕を持ったスケジュールで会場に行きましょう！

出発	経路	乗換	経路	乗換	経路	到着
				東京	5駅 29分 JR京葉線快速（計540円・約53分）	海浜幕張駅
		大宮	4駅 12分 JR京浜東北・根岸線快速	南浦和	15駅 52分 JR武蔵野線（計890円・約1時間15分）	海浜幕張駅
羽田空港	6駅 18分 東京モノレール	天王州アイル	3駅 10分 東京臨海鉄道りんかい線	新木場	3駅 21分 JR京葉線快速（計1,060円・約1時間14分）	海浜幕張駅
池袋	6駅 14分 営団丸の内線	大手町	6駅 23分 営団東西線快速	西船橋	2駅 12分 JR武蔵野線（計510円・約1時間6分）	海浜幕張駅

※自動車でご来場なされるお客様は会場近辺の駐車場を使用するさいに、自己の責任にもとづいてご利用くださいますようお願い致します

3月22日(土)予備予選タイムスケジュール

開場	SOUL CALIBUR II / THE KING OF FIGHTERS 2002	CAPCOM VS. SNK2 / GUILTY GEAR XX	SUPER STREET FIGHTER IIX	Virtua Fighter4 Evolution	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
予備予選全タイトルエントリー開始	予備予選開始	予備予選開始	予備予選開始	予備予選開始	予備予選開始
7:00	8:30	9:30	11:00	12:00	13:00

※予備予選にエントリーするためには、闘劇パンフレットを購入する必要があります。なお、応募多数の場合は抽選となります。御了承ください。
※予備予選のエントリーは、予備予選開始の30分前に受付を終了しますので、時間厳守でお願いします。

3月22日(土)闘劇決勝初日(個人戦)

開場	決勝トーナメント第一部(64名➡8名)			決勝トーナメント第二部(ベスト8➡優勝決定戦)			
	CAPCOM VS. SNK2	SOUL CALIBUR II	THE KING OF FIGHTERS 2002	THE KING OF FIGHTERS 2002	SOUL CALIBUR II	CAPCOM VS. SNK2	1日目終了
決勝戦全タイトル登録受付開始	トーナメント開始	トーナメント開始	トーナメント開始	ベスト8戦開始	ベスト8戦開始	ベスト8戦開始	
7:00	10:40	12:15	13:40	15:20	16:15	17:10	18:30

3月23日(日)闘劇決勝2日目(団体戦)

開場	決勝トーナメント第一部(32チーム➡4チーム)		決勝トーナメント第二部(ベスト4➡優勝決定戦)				
	SUPER STREET FIGHTER IIX / GUILTY GEAR XX	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE / Virtua Fighter 4 Evolution	SUPER STREET FIGHTER IIX	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE	GUILTY GEAR XX	Virtua Fighter 4 Evolution	闘劇終了
決勝戦全タイトル登録受付開始	決勝トーナメント開始	決勝トーナメント開始	ベスト4戦開始	ベスト4戦開始	ベスト4戦開始	ベスト4戦開始	
7:00	9:10	11:00	13:15	14:30	15:50	17:20	19:00

※決勝戦の開始時間は、予選終了の時間によって、急遽変更される場合がございますのでご注意ください。
※決勝戦の受付は、決勝戦開始の60分前に受付を終了しますので、時間厳守でお願いします。

闘劇インフォメーション

チケット情報

●前売り券 一五〇〇円(「チケットぴあ」で2月10日より発売中)
●当日券 一八〇〇円(決勝戦両日共に会場入り口での販売となります)
※このチケットは2日間有効です、1枚で2日分楽しめます。
※5歳以下は無料です。
※「全国決勝大会出場権証明カード」を取得されている代表選手の入場料は無料です。

パンフレット情報

大会当日に会場で「会場特製パンフレット(1冊一〇〇〇円・消費税込)」が発売されます。このパンフレットは、闘劇「予備予選」参加に必要なエントリーチケットが付いてくるのに加え、参加選手の紹介・トーナメント表などが掲載されており、大会観戦をより楽しめるようになっています。

その他のイベント

大会当日には「闘劇」の「決勝大会」以外にも、協賛メーカーによるグッズの販売などがあります。こちらもお楽しみください。

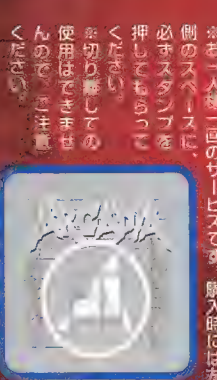
コスプレについて

特にコスプレに対して規制などは設けておりませんが、参加のための音響・更衣室・クロークなどの用意はありません。荷物などは各自が責任を持って管理してください。

撮影・録画について

試合中の撮影はもちろん、会場内での写真撮影・ビデオ録画なども禁止とさせていただきます。御了承ください。

アルカディア持参で、ちょっとお得だよ

アルカディア4月号(今号)を会場に持って行くと「会場特製パンフレット」が二〇〇円割引されるんだ! アルカディアには大会観戦ポイントも掲載されているから一冊で、二度おいしいぞ!
※お一人様一回のサービスです。購入時には左側のスペースに、必ずスタンプを押してもらってください。
※切り離しての使用はできませんので、ご注意ください。

『WCCF』の熱狂冷めやらぬ2003年春 ヒットメーカーが新たなバトルステージを送り出す

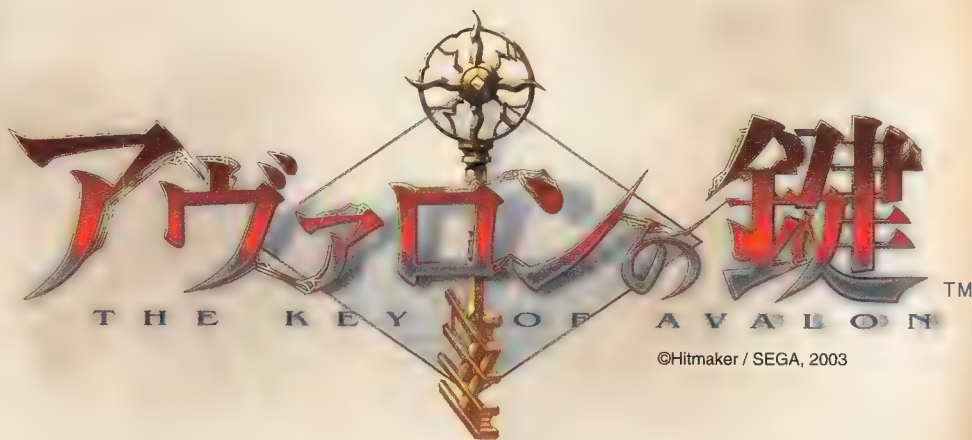
ボードゲームとカードゲームがついに一体化!

40枚のカードを使って 最強のデッキを組み上げろ!

カード40枚を
一括読み込み!

『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002（以下WCCF）』のヒットメーカーから、またもや凄いゲームが登場する。今回使用するカードは何と40枚！　個々のプレイヤーが作成した、デッキと呼ばれる山札から引いたカードを駆使し、鍵を求めて激しいバトルを展開するのだ。AOUエキスポでも既に話題沸騰！　期待せずには居られない……。

Text：C・LAN

アヴァロンの鍵
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル＋トレーディングカード
■発 売 日：未定
■使用基板：TRIFORCE

中央にある城の周囲を取り巻くフィールドが、戦いの舞台だ。フィールド上のマス目に記された属性も、重要な意味を持っている。

モンスターカードにはそれぞれ特殊能力が設定されているほか、魔法カードや戦闘支援カードといったサポートカードも、さまざまなものが用意されている。

WORLD

『アヴァロンの鍵』の世界

『アヴァロンの鍵』の舞台は、とある世界に存在する魔法アカデミー。ここには、立派な魔導士を目指すアカデミー生が集まり、日々修行を続けていた。モンスターカードの力を使いこなして、修行世界にあるほこらの扉を開き、証を集めることができれば一人前の魔導士として認められるのだ。そのために必要となるのが、ほこらを開けるための"アヴァロンの鍵"である。しかし、鍵は一つしか存在しない。この鍵をめぐって、四人で追いつ追われつのデッドヒートを繰り広げるのだ。

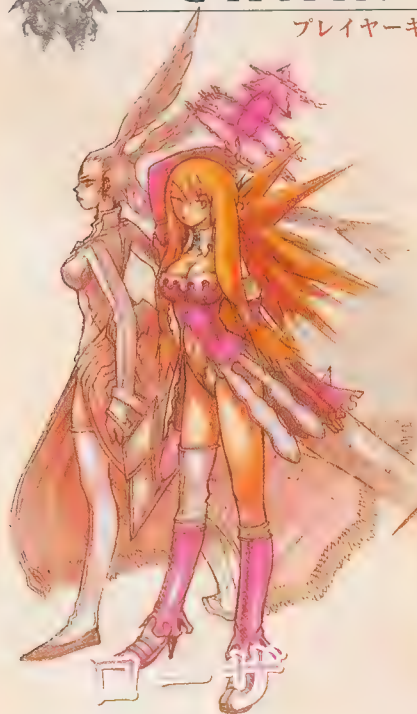
暴れ狂うモンスター！
迫力の3Dバトル!!

術者同士のバトルは、互いにカードから召喚したモンスターのぶつかり合いで行なわれる。大迫力の戦闘シーンに刮目せよ！

CHARACTERS

プレイヤーキャラクター

プレイヤーの分身となるアカデミー生としては、現在以下の三人が判明している。得意属性や戦闘能力など、何らかの面でキャラクター差が存在するかどうか気になるところだ。これ以外にも三人のキャラクターが用意されており、最終的には六人から選ぶことができるようになるとのこと。

ローザ　カルノ　イーノ

このほかにも、まだ見ぬキャラクターたちが続々登場予定！

GAME SYSTEM

ゲームシステム

本作は一つのマップ上で四人対戦を行なうことになるが、四人が入り乱れて戦うわけではない。鍵を有する"ホルダー"を、残り3人の"チェイサー"が追う形で対戦は進行。ホルダーに追い付けば、戦闘を仕掛けることが可能だ。勝利すればそのチェイサーに鍵が渡り、今度は追われる立場になる。手持ちのカードを駆使しながら、こうして1対3の鬼ごっこをするのが基本の流れ。ほこらに到達できたホルダーは、扉を開いて"証"を入手できるぞ。

鍵を奪われないように ほこらを巡れ!

鍵をゲットすると立場逆転。今度はホルダーとなり、三人のチェイサーから逃げる展開になる。一人前の魔導士になるために必要な、"証"が眠るほこらを目指そう。配置モンスターを足止めにうまく使いたい。同じマスに居れば、戦わせることも可能だ。

ホルダーがほこらに到着すれば、証を入手。正確な条件はまだ分からないが、すべてのほこらの扉が開かれたとき、スコアや証の数などで勝敗が判定されると思われる。

ターン切り替えとライフについて

ターンは、ホルダーとチェイサーで交互に回ってくる(チェイサーは三人同時に動ける)。ターン終了時にはライフが減少し、ゼロで戦線離脱となるが、戦闘勝利、証入手などで回復するぞ。

戦闘に勝利して 鍵を入手!

ホルダーを捕まえることができたら、別のモンスターカードを使用してバトル開始。このとき、戦いを有利に導く"戦闘支援カード"を1枚だけ使用可能。勝利すれば鍵を入手。モンスターはマップ上に配置することもでき、対立勢力の足止めに使える。

不利なモンスターで戦いを挑んでも、戦闘支援カードをうまく使えば逆転可能だ。

バトルが始まったら、中央のプロジェクターにも注目。大画面でモンスターがぶつかり合う!

マス目にタッチして ホルダーを追走!

マップ上の移動では、モンスターカードを使用する。マスの色に対応した属性のモンスターが無いと、移動はできないのだ。まずは、モニター上の使用カードをタッチ、続いて移動したいマスをタッチすればOK。移動力はモンスターごとに決まっているぞ。

モンスターカードは、赤、青、黄、緑の4タイプが存在。これによって移動できるマスなどに違いがあるぞ。また、戦闘能力だけでなく、移動力に特化したモンスターも居る。ホルダーに追い付くのが先決となるので、こうしたカードもデッキには必要だ。

カードゲームの世界

モノポリー

カルドセプト

マジック・ザ・ギャザリング

CARD & GRAPHIC

カード＆グラフィック

最後に、本作に登場する美しいカード群を紹介。カードの機能は3タイプに分かれ、使用タイミングも異なる。それぞれをバランス良く組み込んでデッキを作ろう。カード総数は100種前後になる予定。もちろん、これからどんどん増え続ける可能性があるぞ。

戦闘支援カード

戦闘モンスターをサポートするためのカード。1回の戦闘につき、1枚だけ使用できる。弱いモンスターもこれでパワーアップ！　ときにはブラフも必要か？

戦闘支援カードが充実していれば、大胆なバトルを仕掛けられる。デッキ内でのバランスが重要そうだ。

魔法カード

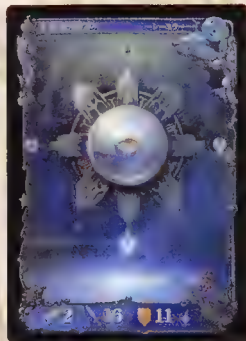
自分の状況を有利にしたり、対戦相手を邪魔したりと、さまざまな効果を発揮するカード。マップ上で使用する。使うべきタイミングを見誤らないように。

移動系の魔法カードを効果的に使えば、フィールド上の追撃、および逃走がスムーズに行なえるだろう。

モンスターカード

移動や戦闘に使用するカードで、マス目に配置することも可能。移動力、攻撃力、防御力、特殊能力が設定されている（特殊能力は裏面に書かれている）。

さまざまな能力を持ったカードがある。戦闘での強さだけではなく、移動力や特殊能力も考慮したい。

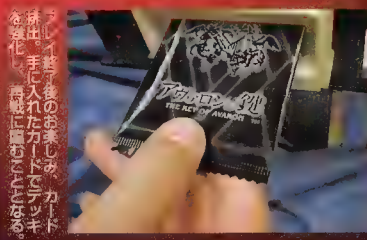
100種類におよぶ美麗カード……その一部を紹介！

開発チームからプレイヤーへメッセージ

デッキを組む楽しみ、ほかのプレイヤーとの駆け引き、トレーディングを通してのコミュニケーション……。カードゲームやボードゲームをプレイしていて「面白い！」と感じる要素を、すべてこのゲームに凝縮するつもりで開発しています。既にほかのカードゲームやボードゲームを経験している人はもちろんですが、未経験の人にもぜひプレイしていただきたいですね。見た目ほど難しくないですし、だれにでもこのゲームの魅力を理解していただけると思います。稼働開始まで、もうしばらくお待ちください。

続報は次号を待て！

カードの供給方法は？

本作のカード供給方法は、『WCCF』と同様。スターターパックをカードベンダーで購入し、プレイ後に1枚出てくるカードで資産を増やしていく。ただし、連続プレイ抑制のためか、カード排出は離席しなければ行なわれない仕様になっている。また、プレイ料金は現段階では未定。

プレイ終了後のお楽しみ、カード排出。手に入れたカードでデッキを強化し、再戦に臨むこととなる。

発売直前、豪血寺闘婚祭り！

遂にリリースが目前に迫った、人気2D格闘ゲームの最新作『新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～』(以下、『闘婚』)。今回の記事は、気になる新キャラクターから、開発Q&A、さらにBGMの歌詞まで、情報てんこ盛りでお送りしよう！　闘婚の春はすぐそこまで来ているぞ！

新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee(マチュリメレー)～
■メーカー：ノイズファクトリー/プレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2003年3月中旬予定
■使用基板：MVS

※記事は開発中のものを使用しており、変更の可能性があります
※『新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～』は株式会社アトラスの許諾を受けて株式会社ノイズファクトリーが開発、株式会社プレイモアが販売するものです。

新豪血寺一族 闘婚 Matrimelee ™

これが新時代の豪血寺一族だ！ 新キャラクター×4！

オロフ・リンデロード

●年齢：29歳 ●性別：男
●血液型：[illegible] ●攻撃特性：[illegible]

[illegible]を駆使する要人警護を行う冷静なSP。しかし気質はフェミニストだ。大会主催者である某国の王族を警護することになっていたが、プリンセスのお戯れから出場することとなった。

長い足の先から飛び道具を出すヒート。四方向に撃ち分け可能だ。

数秒放っておくと、片足を上げて攻撃を当て身できるポーズを取る。

COMMAND

城門 光（じょうもん ひかる）

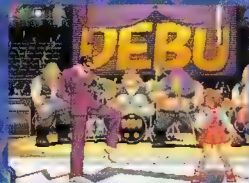
●年齢：13歳 ●性別：女
●血液型：AB ●攻撃特性：仕込み型ステッキ

男系一族に生まれた唯一の女の子。他の兄弟と性別が違うことにコンプレックスを持っているため、自分のことを僕という。仕込み型ステッキ「トライノード」で、素早い斬撃を繰り出す。

刃を抜きながら上昇するクロノグラフ。対空技に使えそうだ。

一発奥技は当て身技だ！　スティックで受け流し、反撃する！

COMMAND

九戸 真太郎（くの しんたろう）

●年齢：16歳 ●性別：男(文太郎の弟)
●血液型：B型 ●攻撃特性：脚力を主体とした攻撃

兄の文太郎よりは軟派思考なお調子者。流行には結構敏感なタイプ。兄の影響で大山礼児を尊敬してはいるが、その気持ちを兄のように表に出さない。素早い動きで相手をほんろうする戦法を得意とする。

相手を蹴り上げるズダダダキーック。勢い重視の技名に乾杯だ。

さわやか[illegible]のピチッ子美少年といえい。

COMMAND

九戸 文太郎（くの ぶんたろう）

●年齢：17歳 ●性別：男(真太郎の兄) ●血液型：O型 ●攻撃特性：石頭、足技

大山礼児を師として尊敬する、見たまんまの熱血硬派。純真なところがあり、感動すると泣く(アニメ名場面特集の感動編で泣いた)。光同様、このゲームの何たるかを物語る、アルカディア特選キャラの一人だ。

仏血義理のスピードで突貫する、激速！スライダー！

挑発が似合う男、文ちゃん。リーゼントが眩しいぜ！

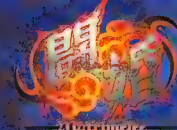
COMMAND

快なアンチキショウワー！ 継承キャラクター一挙公開！

キャラ立ち5倍増！ 背景 母上様

母さん、豪血寺シリーズの背景はいつも濃いけど、今回の「闘婚」は爆濃だよ。歌とシンクロしまくる連続写真を見てください。

「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」全国大会の会場（？）に集まった……

最後はカメラ目線でキメ！ 背景の「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」画面に気が付いた？

世紀のダンスパフォーマンスを見せるMBX隊。4人の呼吸は……

陳念（ちんねん）

●年齢：36歳 ●性別：男 ●血液型：B型
●攻撃特性：怪しい中国拳法＋煩悩パワー

肉欲のカタマリをパワーに変換して闘う生臭坊主。相変わらず中年男我道を爆走する陳念であった。

勝利ポーズで胸元から猫を出す陳念。愛に目覚めたか？ それとも食糧か!?

ポチ

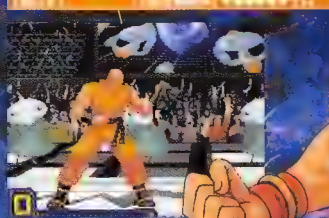
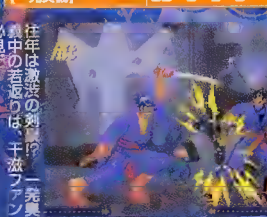
●年齢：3歳 ●性別：雄
●血液型：不明 ●攻撃特性：常に犬らしく闘うこと

『2』に出場した孤空院 金太朗の元忠犬（現在は幽霊）。獣人（？）として闘う様子がプリティーだ。

ストレスシュートは金太朗の愛猫シーザーを呼び出す。恐るべし、犬！

COMMAND

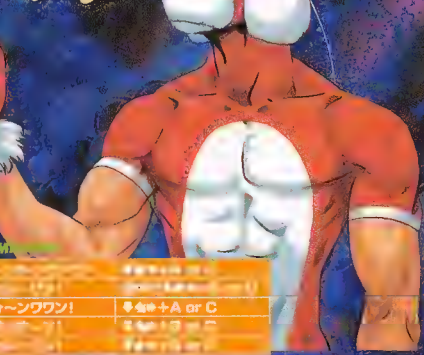
【ストレスシュート】	A押し続けB押し続けC押す	ワォ～ンワワン！	↓↙←＋A or C
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

孤空院 千滋（こくういん かんじ）

●年齢：84歳 ●性別：男
●血液型：O型 ●攻撃特性：杖とフンドシ

ヨボヨボと見せかけて奮闘する爺さん。当主の座も欲しいが、ピチピチの花嫁も欲しいため参戦する。

COMMAND

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
一尺布打	←↙↓↘→＋B or D
【ストレスシュート】	←タメ→＋BD
【一発奥義】	BD・B・B・D

往年は激渋の剣豪!? 一発奥義中の若返りは、千滋ファン必見だ！

豪血寺 お種（ごうけつじ おたね）

お梅の双子の妹で、基本性能はお梅と同じ。虐げられた過去を、この夢にかける！
●年齢：80歳 ●性別：女
●血液型：不明 ●攻撃特性：圧倒的な蹴りと突き

COMMAND

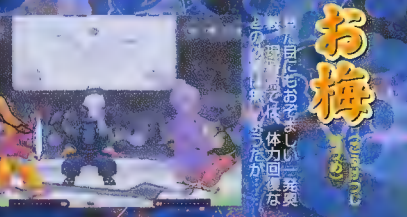
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
【ストレスシュート】	[illegible]＋C
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

豪血寺一族といえばヤング化。今回は勝利ポーズにて若返りを確認。

豪血寺 お梅（ごうけつじ おうめ）

●年齢：80歳 ●性別：女
●血液型：不明 ●攻撃特性：圧倒的な蹴りと突き

豪血寺一族当主の超老婆。目的のためには、実の妹を手に掛けることすら辞さない魔性の女である。

……目にもおぞましい一発奥義……体力回復な……

豪連載！ 1/6ページ！ GROOVE ON 桃杏寺！

『豪血寺』といえば「寺」。寺といえば『脱衣門』……。脱衣門の桃杏和尚が、例の調子で『闘婚』新キャラ群をブッタ斬り!!

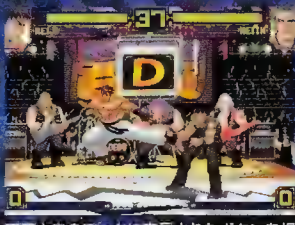
うぬー、和尚です。何だか知らんが、闘婚ページに呼ばれたわい。まぁー昔は豪血寺でブイブイいわせてた時期もあったからの～。語ってやらないでもない。

で新キャラだが、「真太郎」と「光」の美形キャラは語る必要無し。豪血寺ファンが気になるのは、「文太郎」くんじゃなかろうか。やべーよ、あのトサカ！ 何ガンたれてんだゴラァ！ って感じ？ にらまれただけで失禁しそう。男でも惚れるね。マジで。

もう一人の新キャラ、「オロフ」ってーのは「補完」とか言ってそー。ちょっと違うか。

Tips 気になるストーリーを紹介しよう。物語は『豪血寺一族2』の頭首戦が終了した1年後の世界である。豪血寺一族の頭首決定戦はオリンピック以上に知名度があり、その頂点を争う彼らは、まさに世界中が認めるツワモノに間違い無しなのだ（疑問が残るが、不問としよう）。そんな豪血寺一族に某国主催のショーイベントのウワサが舞い込んできた……。（次頁へ続く）

まだまだいるぞ！
血寺ファミリー大集合！
アニー・ハミルトン
●年齢：23歳 ●性別：女
●血液型：AB型 ●攻撃特性：多角攻撃
キースの、某国王女の結婚相手探しイベント参戦へ嫉妬の炎を燃やす！ が、玉の輿にも乗りたいらしい。
COMMAND
ホワイト・バッファロー
COMMAND
●年齢：31歳 ●性別：男 ●血液型：A型
無口なところは前作と変わらず。巨体を活かしたリーチのある攻撃が得意だ。
地面からトーテムポールを召喚して対戦相手を突き上げる！
キース・ウェイン
●年齢：26歳 ●性別：男
●血液型：O型
女の涙に弱い不良青年。飛び道具から対空技まであり、スタンダードな闘い方ができるキャラだ。
COMMAND
懐かしのナックルボマーは相手の飛び道具をすり抜けるぞ。先読み重要！
花小路クララ
●年齢：14歳 ●性別：女
●血液型：B型
プリンス＝玉の輿＝ゴージャスで、参戦を即決。最近見たアニメの影響で、語尾に「にゅ～」を付けている。
COMMAND
コスチュームは多彩。体操服もあるで。
大山礼児
（おおやま れいじ）
●血液型：A型 ●攻撃特性：バランス良し
己の空手の力量を試し、強くなることが目標というストイックな男だ。
COMMAND
ストレスシュートは乱舞技。連続技に絡めて出すべし。
破鳥才蔵
●年齢：25歳 ●性別：男
●血液型AB型
対人恐怖症克服の第二段階として、兜を取ることに成功。目にも止まらぬ移動速度とトリッキーな技がウリだ！
COMMAND
影の中から分身を出して攻撃する一発奥義。これぞシノビズム！
九戸文太郎の
歌っちゃってジグザグ
押忍、俺だよ文ちゃんだ！ オーライ、今回は「秋葉原ステージ」に流れる曲を、歌っちゃって破壊注意！
ときめきオーバークロック
Vocal：秋葉原三人娘
「あーん、またフリーズした！ 安定悪すぎ～」
「でも定格はやっぱヤダよね～」
押忍、俺はWindows派じゃなくて硬派だから、PC自作は分からねえ！ でも、心に染みる名曲だぜ。フー！
Tips
（前頁からの続き）某国のショーイベント本来の目的とは、「王位継承者の結婚相手探し」。参加条件はただ一つ、強き者であること。イベントで最強の座に輝いた男女が、某国の王子と王女の結婚相手になれるのだ。豪血寺一族に白羽の矢が立った理由は、彼らが常に闘うことを捨てず、血族強化を追求していたことから、某国王族の配偶者選びに最適だったためである。

例えば、礼児の流炎昇をダッシュ中に出せばHIT数増加の効果が付加される。

画面中央のモニタに表示されたボタンを相手より早く押す。この場合Dボタンだ！

システム追加情報

新たに判明した新システムと、前回紹介したシステムをフォローしよう。システムを熟知すれば、対戦もCPU戦もグッと楽に闘えるようになるだろう。ファイト！

「手合わせ」：対戦時、プレイヤー同士の挑発（スタートボタン）がぶつかると、手合わせモードに移行する。次々とモニタに表示されるボタンを、相手より先に押すべし！

「ダッシュ必殺技」：一部の必殺技は、ダッシュ中に出すことによって、技に残像のエフェクトが付きパワーアップする。多段ヒットするものから、技の軌道が変わるものまで、効果はさまざまだ。

「前転と後転」：前か後ろにレバーを入れA+Bを押すと任意の方向に転がる。前・後転中に投げられると、投げ抜けができないので注意。

相手の攻撃を回避しつつ移動する前・後転。接近手段として[illegible]

「受け身」：ダメージを受けて地面にたたき付けられた際、受け身が取れる。受け身を取れば時間で少しずつ回復する赤いゲージ部分が残るが、受け身せずにダウンすると、赤いゲージは消えてしまうのだ。

礼児の体力ゲージに注目。赤く残った部分は時間で回復。受け身入力のクセを付けよう。

「投げ抜け補足」：投げを無効化できる投げ抜けは、レバーをガード方向に入れていても成立する。

「ストレスゲージ」：ストレスゲージをためるには、相手に技をガードさせる（ヒット時は増加しない）、相手の技をくらう、挑発をする、というやり方がある。

「コンビネーション」：A↓CやB↓Dといった、通常技のコンビネーションが存在する。

闘婚チャンス!!
闘婚伝説

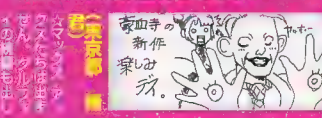
ついに本格始動した『新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～』専用投稿ルーム。気合の入った作品待ってるよ！

（岩手県　花小路きりふ風丸さん）

☆この女性ボーカリストは……後半、緋蜂なみにハジける。一度聴いてみそし

（東京都 [illegible]）

☆[illegible]

開発者にマチュっと質問！

Q：『闘婚』の時代設定はいつごろなのでしょうか？

A：『豪血寺一族2』の1年後という設定です（各キャラクター1歳ずつ加算）。

Q：『闘婚』の、豪血寺一族頭首は誰なのでしょうか？

A：この時点での頭首は「[illegible]寺お梅」です。

Q：アニー、才蔵、キースなど、何人かのキャラが、リニューアルされているのはなぜでしょうか？

A：キースとアニーのデザインリニューアルは、キャラクターデザイン担当の村田蓮爾氏の強い希望により行なわれました。

才蔵は大人の事情により[illegible]エンディングで取っていたということもありますが。

Q：前作までに出演していた、アンジェラ、お志摩、金太郎、サハドのその後は？

A：アンジェラさんは本命の彼ができたので、今回のイベントには興味無し、という返答でした。

お志摩は[illegible]

金太郎君は実はこの大会を知りません……。ポチが金太郎君に送られて来た招待状を横取りして参戦したのです。サハドさんは飛行機の出発時間に間に合わずリタイア。

Q：発売を待っているプレイヤーへのメッセージをお願いします。

A：今回の『新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～』は、従来の豪血寺からの新しい[illegible]したものです。ぜひプレイしてみて下さい。

投稿の宛先はコチラ！
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「闘婚伝説係」

夢に出る 闘婚占星術に基づく 適正キャラ診断

『闘婚』でアナタがどのキャラを選ぶべきかザックリ断定。シリーズ初見の者は特に必見といえる。

お梅 人生は短い。バベルの塔の頂上を目指してまい進すべし。お種でも構わない。

陳念 煩悩の塊である彼を使えば、君のリビドーも安息の地にたどり着けるハズ。

文太郎 シリーズを重ねると、新キャラはすべからくテクニカルなもの。決定！

ポチ 肉を漏わせるも、雑巾にかみ付かせて引っ張り、唸らせるも之自由自在。

Tips 闘婚伝説では、「カラーイラスト」「陳念お悩み相談室」に加え、対戦プレイログ文章、なども待っているゾ。君の街の『闘婚』の盛り上がりっぷりなどを伝えてくれればオッケーだ。さて、次号では、本年度のキャラクター大賞を大きく左右するであろう『闘婚』の主役が登場してしまう（予定）。そして、あのゲームに登場したキャラも……。震えて待てぃ！

初心者必見！ ゲームシステムを徹底解説

IMPRESSION

1回コンティニューしてクリアしただけでは、もったいないくらいの完成度。スコア稼ぎにチャレンジするのも楽しいよ！

■タイムクライシス3
■メーカー：[illegible]
■ジャンル：[illegible]
■操作方法：[illegible]
■発売日：[illegible]

登場人物紹介

エージェント・マッスル 新米捜査官。ガンシューは素人同然。

エージェント元帥 ガンシュー養成機関の鬼教官。怖い。

TIME CRISIS 3™

前作からシステムが大きく変化し、武器を選択できるようになった『タイムクライシス3』。発売前に、ゲーム全体のシステムについておさらいしておこう。

TEXT [illegible] ILLUST 今井神

『タイムクライシス』の初歩 ペダルを使った操作系に慣れろ！
基本ルール
狙う、撃つ以外にも重要なアクションがあるのだ。

攻撃したいときはペダルを踏みっぱなしにしておこう。

物陰に隠れている間は、敵の攻撃によってダメージを受けることは無い。

ペダルアクションで出たり隠れたり

主人公は、フットペダル（以下ペダル）を踏むと物陰から姿を現し、逆にペダルから足を離すと物陰に隠れる。もちろん、物陰に隠れているときは敵から一切ダメージを受けないのだが、これだと残りタイムが減る一方。ときには危険を冒してでも先を急がねばならないのだ。

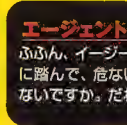
ミス条件はこの二つ！

タイムが無くなる

画面右下のタイマーがゼロになってもライフを失う。隠れてばかりではダメだ。

敵に攻撃を受ける

銃弾など敵の攻撃を受けるとライフが一つ減る。ゲーム開始時のライフは四つだ。

エージェント元帥 マッスルよ、最近『タイムクライシス3』を始めたそうじゃないか。フットペダルはきちんと使いこなしているかね？

エージェント・マッスル ふふん、イージーですよ。攻撃するときに踏んで、危ないときに離すだけじゃないですか。だれでも知ってますって。

武器を交換したいときには、いったんペダルから足を離す。

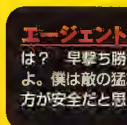
物陰に隠れてトリガーを引くと武器チェンジ。最善の武器はどれかな？

武器チェンジ・リロードもペダルで

ペダルのもう一つの重要な役割は、武器チェンジ。ペダルから足を離した状態でトリガーを引くと、4種類の武器（画面下のアイコン表示）が順に切り替わる。また、武器のうちハンドガンだけは、ペダルを離すことによって最大9発まで弾薬を補充できることも覚えておこう。

武器4種類の性質は？

武器アイコンは左から、標準武器のハンドガン、連射可能なマシンガン、一度に複数の弾を撃つショットガン、威力絶大のグレネードランチャー……となっている。ハンドガン以外の武器は、使用できる弾数に制限があるぞ。

エージェント元帥 隠れるのはあくまで奥の手だ。基本は「殺られる前に殺れ」だから、肝に銘じておけよ。

エージェント・マッスル は？ 早撃ち勝負を挑むのは怖いッスよ。僕は敵の猛攻が止まるまで隠れた方が安全だと思うんですけどね。

エージェント元帥 愚か者が！ 最も危険なのは物陰から出る瞬間だろうが！ 隠れる前にできるだけ敵の数を減らしておくこと！

Point 1 赤い敵には要注意！

あっという間にダメージを受けてしまう。できるだけ出現する場所を覚えておきたい。

赤い敵兵の弾はプレイヤーに命中する可能性が高い。最優先で狙っていかないと……。

同時にたくさんの敵兵が出現する本作だが、彼らの攻撃がすべてこちらに命中するわけではない。命中するのは、射撃時に銃口が赤く光るもの（通称「命中弾」）だけだ。命中弾を撃ってくる確率は敵の色によって異なる。最も射撃精度が高いのは、「赤い」敵兵。画面内にこの敵がいる場合は、最優先で倒すか、いったん物陰に隠れてやり過ごすかの判断を迫られるだろう。

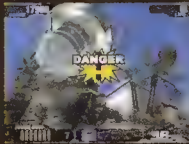
Point 3 銃は正しく構えよう

正確に射撃するためには、銃の構え方も重要。腕力のない女性にはちょっと厳しいかもしれないが、銃はなるべく高めに持ち上げ、標的と目との間に銃の先端を置くといい。

目の前まで持ち上げれば命中率も高まる。疲れるが。

銃を低く構えていると、照準を正確に定められない。

Point 2 銃弾以外にも危険が！

銃弾やナイフといった攻撃以外にも、ダメージを受ける要素はある。特に注意したいのは、プレイヤーに向かって来る障害物。画面に「！」のマークが表示されたらペダルを離せ！

このマークは障害物がぶつかる合図。急いで隠れろ！

ナイフなどの武器に対しても警戒を怠ってはならない。

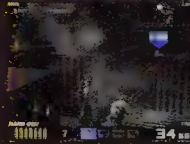
コツ グレネード弾は慎重に

耐久力の高い敵に対して絶大な効果があるグレネードランチャー。有効に活用できる場所をきちんと覚えて使いたい。

少なくとも、ザコ兵士に対して使っていく武器ではない。こんなところでは使用禁止！

グレネードランチャーは攻撃力が高く、耐久力の高い敵にこそ使っていきたい武器だ。しかし、その弾薬はなかなか補給できないため、弾切れを起こしやすいという弱点もある。使うのは砲台や車両など、メカ系の敵に限定しよう。ちなみに、各ステージのボスは動きが速いので、グレネードランチャーを当てにくい。ショットガンやマシンガンで戦った方がいいだろう。

コツ 弾薬を出す敵はどれだ？

ハンドガン以外の弾薬は、ときどき出現する黄色の敵を倒すことによって補充できる。また、倒れていく敵に追い打ちすると、二つまで追加の弾薬を出してくれることにも注目。

放っておくと逃げてしまうヤツも。絶対に見逃すな！

出現場所によって、どの弾を出すかも決まっている。

コツ ハンドガンはこまめにリロード

弾数制限のないハンドガンだが、1度に撃てるのは9発のみ。弾が少ない状態で複数の敵と戦うと弾切れを起こしやすく、危険だ。敵がいないときはこまめにリロードすること。

戦闘中に弾切れをおこすと、スキを作ってしまうぞ！

少なくとも残り1発で敵と戦うことだけは避けたい。

ダメージをおさえるためには何をすればいい？

生き残るためのポイント

被害を受けずに進むためのセオリーを学習しよう。

エージェント・マッスル 教官、だいぶ敵の出現パターンは覚えてきたんですが、安定して先に進めません。どうしたらいいんですかね？

エージェント元帥 ふむ……。貴様の場合、狙うべき敵の順番をきちんと把握していないようだな。敵の「色」によく注目してみろ。

エージェント・マッスル わかってきましたよ。赤い敵は最優先に倒さないと、命中弾を撃ってくる可能性が高いってことッスね！

エージェント元帥 察しがいいな。ほかにも、ナイフや手榴弾を投げてくる敵あたりは危険だ。コイツらも優先して倒していけよ。

ここからが本番！システムを最大限に活用せよ！

武器選択のコツ

武器の特性を活かして戦うにはどうすればいい？

エージェント・マッスル 教官、4種類の武器って、どういう基準で使い分ければいいんですか？ 特に、グレネード以外が知りたいッス。

エージェント元帥 マシンガンは敵が多いところで強いが、一点に集中砲火させれば攻撃力も期待できる。汎用性の高い武器といえるな。

エージェント・マッスル なるほど。でも、弾の減りが早いから、ある程度弾を確保してからじゃないとダメッスね。じゃ、ショットガンは？

エージェント元帥 ショットガンは一度に複数の弾が出るから、敵に接近されたときにまとめてブチ込める。ボス戦で使ってみろ。

麻雀格闘倶楽部の最新作が登場!!

麻雀格闘倶楽部2

MAH-JONG FIGHT CLUB2
日本プロ麻雀連盟Ver.

麻雀ゲームの代名詞になった『麻雀格闘倶楽部』『麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.』に続いて登場するのは『麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.』だ！

麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：多人数通信対戦麻雀ゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：未定
■使用基板：―

ネットワーク対戦が熱い！

"毎日毎日僕らはCPUの～、服を脱がせてイヤになっちゃうよ～♪"とCPU相手に脱衣麻雀ばかり打っていたキミ！ 『MFC』で全国の猛者たちと対局しようじゃないか！ 筐体の前に座れば、戦いが始まるぜ！

全国の猛者は数十万人ともいわれている。数キミはどこまで上りつめられる？

※写真は「麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.」です

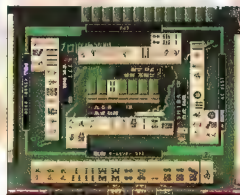
だれでも対局したら自分の勝敗を記録しておきたいもんさ。そう！ 『MFC』ならカードシステムがあるからそれができる！

カードシステムが燃える！

自分を正面から見つめてこそ、人間は成長するのだ！ これはもうやるしかないぜ！

※写真は「麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.」です

やっぱり麻雀は面白い！

『MFC』の良いところは、何といっても「麻雀」が「麻雀」であるということがいいよね！ 「勝ち負けをイカサマやアイテムで決められちゃ、やってらんねぇ！ 勝負は実力と運だろ！」そんな人は遊ぶべし!!

麻雀は中国が生んだ文化の極みだよ!? イカサマすんな！ まじめに遊ぼうぜ、だから麻雀は面白いんだ！

基本システムをおさらい

操作は簡単、タッチパネル！

麻雀ゲームってボタンが多くて面倒くさい？ 大丈夫、『MFC』はポンしたければ画面を「ポンッ」て押せばいいんだ。え？ いいから操作を教えろって？ だから画面上の牌や起こしたいアクションを指でポンって触ればいいんだよ……。

しっかり練習、一人打ち！

「いきなり知らない人と打つのはな～」というビギナー雀士は、「一人打ち」モードでCPUを相手に、操作方法とゲームの基本ルールを把握しよう。ここでスムーズに打てないようじゃあ、全国の猛者たちとは闘えないぞ！

仲間と遊ぼう、店内対戦！

麻雀を打ったことのある人なら、友達と打つ楽しさも知っている人が多いだろう。友達を誘って『MFC』で遊べば一人で打つよりも断然楽しいぞ！ もちろん、全国に挑戦するいい練習にもなるぞ。

まるで武者修行、全国対戦

全国の猛者と麻雀真剣勝負。まさに麻雀戦国時代ともいえる激戦を、日夜繰り広げているのが「全国対戦」だ。「一人打ち」「店内対戦」で自信を持てたら、全国デビューを果たすのだ！ 麻雀に終わりは無い！ 一局一局を自分の糧にできるように頑張ろう!!

大事なことを忘れていたよ、『MFC』は対局前に「ライフ制」か「買い取り」を選べるんだ。自分にあった方を選ぼう！

ライフ制

持ち点をライフに見立てて、相手に上がられると減少し、ライフが無くなるとゲームオーバーかコンティニューを選択できるモード。

買い取り

東場を途中のゲームオーバー無しでプレイできるので、初心者にお薦め。慣れてきたら「ライフ制」で遊んでみよう。

MFC2 事典 『MFC2』の麻雀ルール：食いタンピンはすべて三十符／九種九牌・四槓流れ・四風連打・流し満貫は親流れ／「ありあり」ルール （食いタンヤオ有り、後付け有り、食い代え有り）／ダブロン、トリプルロン有り／2翻しばりは無し／裏ドラ、カンドラ、カン裏ドラ有り／赤5ピン2枚と赤5ソウ、赤5萬が1枚ずつ入る―― 右ページに続く

おいおい、プロが相手かよ！

『麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.』というだけあり、日本プロ麻雀連盟に所属するプロたちが打ち手として登場するぞ。その強さはまさに折り紙付き！ キミは勝てるかな!?

テレビやイベントなどで活躍しているプロの姿も見受けられる、対プロ雀士との「勝星一覧」画面。もちろんあの美人双子プロ雀士「二階堂 瑠美」「二階堂 亜樹」姉妹も登場するぞ。

どのプロ雀士に何勝したかという戦績も表示できるので、ここでも自分の腕前を計ることができるのだ。総勢24人のプロを全員倒すことができれば、腕前はもうプロクラス!?

連盟公認の段位認定がうれしい!!

『MFC2』には「段位認定」モードもあるぞ。

こちらも日本プロ麻雀連盟公認のモードなので、その精度は折り紙付きだ！ さらに「日本プロ麻雀連盟認定初段」以上の合格者には段位免状の取得権利が与えられるのだ。プロへの道は見えたかな？

受験資格を満たせば試験を受けられる。段位ごとに昇段条件が提示され、達成できれば段位認定してもらえるぞ。

国士無双の面白さ！新要素を大紹介するぞ!!

『MFC』について簡単に説明してきたけれど、ここからは『麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.』についての詳細情報だ！ 新たな対戦モードや、プロ雀士の参戦もあり、ますます熱い戦いが繰り広げられることだろう。

果たしてキミは、見事最高位まで到達することができるだろうか？ キミたちの実力と、運を試す、またとないチャンスだぞ！

リーグ戦でトップを狙え！

本作で新たに加わったモードとは、何と日本プロ麻雀連盟公認のリーグ戦を楽しめるモードなのだ！ ここではプレイヤーの麻雀の実力が試されるぞ！

それでは「MFC2」のリーグについて説明しよう。

まず、リーグ戦には「麻雀格闘倶楽部段位が初段」以上のプレイヤーだけが参加という条件がある。エントリーカードを作成して腕を磨こう。

さて、リーグ戦は大きく分けて「日本プロ麻雀連盟公認 全国東風リーグ（全7リーグ）」、そして「日本プロ麻雀連盟公認 全国半荘リーグ（全7リーグ）」で構成されている。プレイヤーはどちらか一方、もしくは両方とも自由に参加できるぞ。

さらに各リーグは図のように構成されており、下は「CⅢ」に始まり、上は「AⅠ」までとなる。プレイヤーの実力によってリーグに細分化されているのだ。初の参加時は、「初段以上」→「CⅢ」、「参段以上」→「CⅡ」といった具合に振り分けられるぞ。

さて、両リーグ戦には「昇格」「残留」「降格」という結果がつきまとう。それぞれ、リーグ入替までの一連の規定対局数分の合計ポイントによって決定されるのだ。

最強の「AⅠ」リーグを制するまでの道のりは、あまりにも遠く険しいが、ぜひとも到達してほしい。

アルカディア大罰符！

え～先日、神奈川の某ゲーセンで大三元食らったヘタレ編集雀士です。いや、白、發鳴いてる相手に中なんか切った自分がいけないんですけどね……。でも引くに引けないときってあるじゃないですか？ え？ 大三元くらってまでツッパるのはどうかって？ いいんだよー それがオレの麻雀なんだからさー。え？ ツッパるからにはいい手だったのかって？

カードを作ろう!!

『MFC2』はそのまま遊んでも面白いが、より楽しむことができる。エントリーカードを作れば、エントリーカードがあれば戦績を残せるし、リーグ戦にも参加できるし、段位認定試験も受けられるし、いいことばかりだぞ！

ただし、気を付けてほしいのは前作をプレイしたカードは使用できないということ。これを機に、初心に戻って出直そうぜ!! （写真は『麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.』のものです）

MFC2事典 右ページからの続き ―― リーチは持ち点1000点未満ではかけれない／四人リーチは流れない／ぶっとび有り（持ち点が0点以下で終了）／親の上がり終わりあり（オーラスでトップの親が上がると自動的に終了）／流局親流れ ――『MFC2』で採用されているルールをしっかりと把握して、自分が上がるために何をすべきか考えよう！

横スクロールSTG新時代をその手で切り開け！

BORDER DOWN™

Text：京城

ボーダーダウン
■メーカー：グレフ
■ジャンル：横スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：今春予定
■使用基板：NAOMI

世界観はもちろんのこと、ほかに類を見ない奇抜なステージ選択方式が光る本作。今回はそのボーダー関係を中心に、基本システムを徹底的におさらいしよう。

特異なシステムを把握せよ！ BORDER

本作独自のシステムにして、ゲーム進行の中核をなす「ボーダー」システム。理解しなくてもプレイすることは十分可能だが、攻略するとなればこのシステムを把握することが大切だ。

ボーダーシステムの基本ルールは右の通り。簡単に表すと「残機システムとゾーンセレクト（ルート分岐）が合わさったシステム」となる。また、進行したルートによってさまざまな変化が……。

ボーダーシステム基本ルール

- ●各ステージにはグリーン、イエロー、レッドという3種類のボーダー（ゾーン）が存在する
- ●各ボーダーは、それぞれ地形、敵機の出現パターンなどが異なる
- ●グリーンでミスするとイエロー、イエローでミスするとレッドにボーダーダウン（ゾーン移動）し、レッドでミスするとゲームオーバー

ボーダー	基本点
GREEN	×1
YELLOW	×2
RED	×3

ボーダーごとの敵の基本点は上の通り。下のボーダーほど、敵を倒したときの点数が高くなるのだ（全得点に掛かる倍率では無いことに注意）。

ゲームの流れ

BORDER SELECT

ゲームスタート前に、三つのボーダーからスタート地点を選択。グリーンから始めれば2回までミスできるが、レッドを選ぶと1回のミスでゲームオーバーになってしまうので注意。最初はグリーンを選ぼう。

このボーダーセレクトは難度セレクトも兼用。初期ランクが異なる。

MISS

グリーン＆イエローでミスすると、一段階下のボーダーへと移動して再スタート。各ステージはいくつかのエリアに分かれており、対応した場所へと飛ばされる。レッドでミスするとゲームオーバーだ。

ボーダーダウンした先がレッドでも難度が高くなるわけではない。

STAGE CLEAR

ステージクリア時、そのステージでの得点がノルマを越えていれば、次のステージのボーダーセレクトで一つ上のボーダーを選ぶことが可能。上のボーダーを選べば、ミスできる回数を1回増やせるぞ。

上のボーダーへ移動すること＝エクステンドすることと考えていい。

BORDER SYSTEM Q&A

Q1 ボーダーが3種類あることは分かったんだけど、それぞれのボーダーには一体どんな差があるの？ 具体的に教えて！

A1 ステージ構成や敵の出現パターン＆基本点が異なります（右上の表を参照）。難度はケースバイケースですが、例外的にスタート時のボーダーセレクトのみ難度選択を兼ねており、下のボーダーほどランクが高くなります。

Q2 ミスしたときは下のボーダーに移動するけど、この移動先の難度はどうなってるの？ もしかして難しくなるんじゃ……。

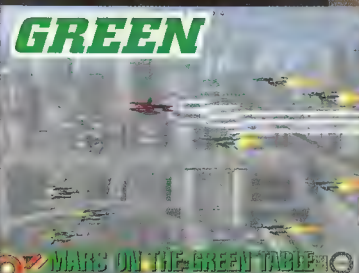
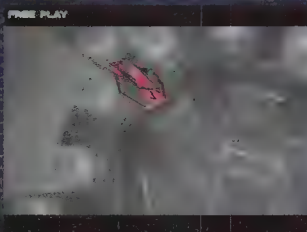
A2 前の質問で答えましたが、難度はグリーン>イエロー>レッドとは限りません。また、ミスしたときは難度ランクの調整も入るので、ボーダーダウンしたからといって難度が上がることはありません。ご安心を。

Q3 ボーダーダウンのシステムは分かったけど、逆に上のボーダーへ移動するにはどうすればいいの？ 当然、戻れるよね？

A3 上のSTAGE CLEARのカコミにある通り、ノルマをクリアすればOKです。このノルマはステージ開始時のボーダーによって決まり、その後ステージの途中でボーダーダウンしても変動することはありません。

STAGE 1 単独演習：都市

どのボーダーもルートは同じだが、時間設定が異なる。イエローは夕暮れだ。

スコアが3倍だけあって、レッドスタートの攻撃は激しい。中ボスもごらんの通り。

いわゆる「地形」と呼ばれる障害物が存在する本作。自機が地形に接触することはミスにつながるが、本作の珍しい点は接触してもすぐにはミスにならないこと。一定時間地形に接触し続けることで、初めてミスになるのだ。この時間は自機のスピードによって変化し、スピードが速ければ速いほど、地形に接触してからミスになるまでの時間が短くなっている。

カギはブレイクレーザーにあり！

ARMS & BONUS

自機の攻撃回りのシステムは比較的シンプル。ブレイクレーザーを効果的に使えば、プレイ進行が楽になるぞ。

MAIN SHOT

MAIN SHOT MODE

- Aボタン押しっぱなしで発射
- 攻撃範囲は前方のみだが、威力が高い

基本となる攻撃。通常時はこちらを使っていくことになる。レベルが上がるにつれてショット幅が少しずつ広くなり、威力も高くなっていく。

いわゆるフルオート連射。固い敵に撃ち込む際はなるべく接近して撃ち込むとダメージ効率アップ

FULL RANGE SHOT MODE

- Aボタン連打で発射
- 威力は低いが、敵機を追尾する

上下や後ろなど、メインショットモードでは撃てない敵に対して使う。特に地形が入り組んだ場所などでは役に立ってくれるので、うまく活用しよう。

威力は低いがホーミング性能は高く、ほぼ確実にヒットする。レベルが上がると発射数が増加。

BREAK LASER

- Bボタンで発射
- 発射した瞬間からしばらくの間は無敵
- 威力が高く、敵弾を消せる
- 発射するとレベルゲージを1本の50%分消費
- Bボタンを押しっぱなしで撃ち続けられるが、発射時間に応じてレベルゲージを消費

生き残る上でもスコア稼ぎの面でもカギを握る武装。ただ、メインショットのパワーを兼ねたレベルゲージを消費する点に注意。レベルゲージは時間経過とともに少しずつ増えていき、敵を破壊することでも増加する。

発動時に無敵時間があり、危なくなったときの緊急回避として使用可能。

ボス戦や中型機が多い場面は、ブレイクレーザーの有効な使いどころだ。

レーザー干渉を活用せよ！

エフェクトには攻撃力があり、時間とともに大きくなっていく。

ボスの撃つレーザーにブレイクレーザーを合わせると、相殺して特殊なエフェクトが発生。倍率（左下のボーナスを参照）が上昇する上、エフェクトには攻撃力があるので、ボスにダメージを与えることもできる。

SCORE BONUS

BREAK BONUS

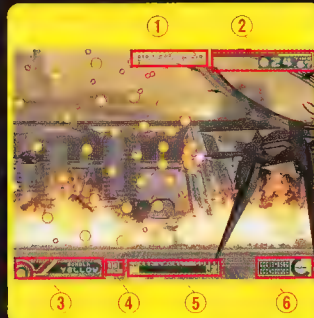
1回のブレイクレーザーで複数の敵や敵弾を破壊する（消す）と、その数に応じて倍率が掛かるシステム。敵1体、または敵弾1発ごとに、倍率が1倍上昇する。

ブレイクレーザーで敵を倒すと、【直前の倍率×敵の基本点】が加算されるので、敵、または敵弾の多い場所でブレイクレーザーを使うと、多くの点数を稼ぎ出せる。この倍率はブレイクレーザーを発射し続けている限り維持されるが、撃つのをやめると元に戻ってしまうので注意。

BOSS TIMER BONUS

ボス戦ではタイマーが設定されており、倒したときの残りタイムに応じて、ボーナス点を獲得することができる。残り0秒ジャストでボスを倒せば最高の100万点となり、そこから離れれば離れるほど、ボーナス点は低くなる仕組みだ。

タイマーが0秒を過ぎた後は表示がマイナスになり、－10秒を過ぎるとボーナス点がマイナスになってしまう。－30秒で強制的にクリアとなるが、このときは何と、200万点も減算されてしまうぞ。

画面情報の見方

①現在のスコア
②ボスの耐久力ゲージ。右下の数字はボス戦の残り時間を表している。
③現在のボーダー
④自機のスピード表示
⑤レベルゲージ
⑥各ステージの得点ノルマとその達成率。ブレイクレーザー使用時は、ここにヒット数（倍率）が表示される。

IMPRESSION

ほかに例を見ないボーダーシステムを前に、取っ付きにくさを感じるかもしれないが、実際はそれほど複雑ではないので安心してほしい。そのほかの部分は比較的オーソドックスな横スクロールシューティングゲームなので、グラフィックやBGMに興味を持ったらぜひ挑戦してみよう。

小惑星内の入り組んだ地形の中に、数多くの敵機がうごめいている。

敵機が出現するのは前方だけではない。上方や後方、ときには画面奥からも迫り来る。

ゲー事典

メインショットは地形に阻まれてしまうが、ブレイクレーザーは地形を貫通でき、向こうの敵にダメージを与えることが可能だ。有効な場面がいくつかあるので覚えておこう。
ボス戦でミスしたときは、ステージ道中と違ってプレイが中断されることは無い（ボーダーは一つ下に落ちている）。ボスの攻撃方法が変わることも無いので混乱しないように。

新たな戦いに集いし使役者たち

式神の城 II

式神の城 II
■メーカー：アルファ・システム／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：1レバー＋2ボタン
■発 売 日：今春予定
■使用基板：NAOMI

今回は新キャラのロジャー＆ニーギに引き続き、『式神の城』からの続投となる五人のイラスト＆ストーリー設定を大公開！それぞれ新着画面写真と合わせて掲載しておくので、「式神の城 II」の世界観を心行くまでたん能していただきたい。
Text：伊勢猫

玖珂 光太郎
Kohtarou Kuga

シリーズを通じた主要登場人物にして、掛け値無しのバカ。高校は中退し、現在はH&K（日向&玖珂）探偵社の探偵兼、共同経営者兼、雑用係。主たるクライアントの萩ふみこに使われ、日々世界の危機と戦っている。絶大な運動神経と類まれなる学習能力を持ち、万能執事ミュンヒハウゼン44世に仕込まれた関係で、日常的に英字新聞を読むほど教養レベルがアップ！　ドンドンといい男街道を爆進中で、数年すれば格好いい男になる……と推測される。（CV：岸尾 大輔）

結城 小夜
Sayo Yuhki

元人類の決戦存在。鳥居に止まる神"ヤタ"を駆る、対魔術戦のエキスパート。世俗から隔離されて育ったため、学校には通ったことが無い（というか、学力が足りなくて行けない）、清楚な大和撫子。世間離れしたところがあり、現在はふみこの家にやっかいになりながら社会勉強中。時折、H&K（日向&玖珂）探偵事務所へ勝手に上がり込み、和風に掃除をして男どもに恐ろしがられる。どんな鍵をかけても、内側に式神を実体化させて開けてしまう。それがなぜ悪いのか、いまだ彼女には理解できない。（CV：堀江 由衣）

式神調書　ようやく役者がそろった感のある「式神の城 II」。人間関係はかなり複雑（？）になっている様子だが、前作のシリアスな展開とは異なり、どことなく和やかな雰囲気も見られる。ホスキャラとの絡みはどうなるのか!?　ちなみに新キャラのCVは、ロジャー：上田 祐司、ニーギ：矢島 晶子、となっている。残念ながら、前作の隠しキャラ「？？？」は登場しないとのこと

金大正

Kim De John

薄汚れた逃亡者。三本の仁王剣を常に持ち歩く、無精ひげを生やした道士服の男。朴訥にして生真面目で、義に厚い。前作の事件解決後、「セプテントリオン」という組織を追っている。実は女性が苦手。興味が無いわけではないのだが、それだけでお付き合いするのはいかんと考えている。この点を玖珂にからかわれると、彼は本気で怒った。実は難儀なことに、彼はふみこに恋をしている。ふみこの言動に心を激しく乱されながらも、彼はふみこに「真面目になってほしい」などと思っている。（CV：桜井 至人）

日向玄乃丈

Gennojo Hyuga

帽子がトレードマークの、今どきに珍しい硬派な探偵（現在禁煙中でかなりイライラしている）。古くからの大神の血筋を引く獣人であり、怒りが爆発すると狼に変化する能力を持つ。現在はダーティな仕事からは足を洗い、H&K（日向&玖珂）探偵事務所の所長として、もっぱら猫探しなどを請け負っている。はたから見ていると危なっかしくてしょうがない玖珂に、師匠として色々と世話を焼いている。毎年7月になると、白い花束を持って何処かへと姿を消す……。（CV：家中 宏）

ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン

Fumiko Odette Vanstein

漆黒の夜会服とレースの手袋に身を包み、黄金銃を持つ魔女。凛々しく強い女性で、冷たさと剛毅の中に分かり難い形で優しさの微粒子が混じっている……そんな人物。自分のことを「ふみこたん」などと呼ぶ玖珂を一流の男に育て上げ、夫にせんと画策中（夜の教育もしたいらしいが、いつも逃げられているらしい）。彼女にとっては玖珂とその未来がすべての中心であり、その邪魔になりそうなものは積極的につぶしに掛かる。今回の事件も、それが邪魔になりそうだからたたきつぶすだけの話でしかない。（CV：百々 麻子）

これが特殊大型可動筐体だ！

専用筐体は、ゲーム中のマシンの動きに合わせて可動するタイプ。ステアリング部分は車のハンドルというより、飛行機の操縦桿といった方が正しいだろう。ブースト（※1）用のトリガーも付いている。

時速2000kmオーバーの世界がキミを待っている！

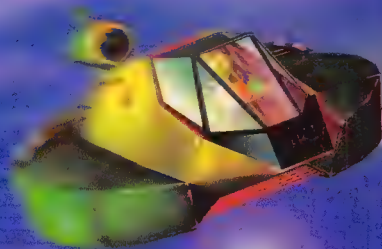
F-ZERO AC

POWERED BY TRIFORCE（仮）

先のAOU2003アミューズメント・エキスポで話題を呼んだ、『F-ZERO AC（仮）』。今月は、そのAOUエキスポで使用可能だったうちの、五人のパイロット＆マシンの紹介を中心にお届けしよう。

F-ZERO AC（仮）
■メーカー：アミューズメントヴィジョン/セガ（監修：任天堂）
■ジャンル：レース
■操作方法：特殊ステアリング＋2ペダル
■発 売 日：未定
■使用基板：TRIFORCE

Text：キャサ夫

新キャラクターを含む、五人のパイロット＆マシンを紹介!!

ワイルドグース
WILD GOOSE

ボディー強度に優れているため、ちょっとぐらい敵車や障害物に衝突しても安心。その上、ブースト性能も高いので、ブルーファルコンと共に初心者にオススメのマシンだ。

ゴールデンフォックス
GOLDEN FOX

加速重視のマシンだが、その半面グリップ性能は低い。このマシンを乗りこなすには、正確なライン取りが要求されるため、高いドライビングスキルが必要となるだろう。

ブルーファルコン
BLUE FALCON

本作の主人公キャプテン ファルコンの愛機。ブースト性能、グリップ性能、ボディー強度（※2）、すべてにおいてバランスが取れている。初心者でも安心して乗れるマシンだ。

PILOT
ピコ
PICO

PILOT
ドクター スチュワート
Dr. STEWART

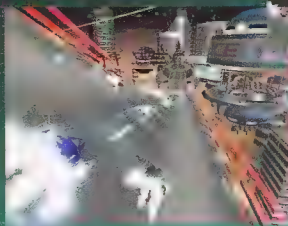
PILOT
キャプテン ファルコン
CAPTAIN FALCON

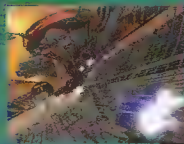
F-ZERO 事典
※1：ブースト……各コースの2周目以降に使用できる加速機能。マシンごとにその性能に違いがある（効果時間、トップスピードなど）。使用の際にはエネルギーメーターを消費する。
※2：ボディー強度……マシンに設定されているエネルギーメーターが、ゼロになるとリタイア。ボディー強度が高いと、[illegible]の衝突時にもエネルギーメーターが減りにくい。

F-ZERO GC（仮）

コース インプレッション
COURSE IMPRESSION

『F-ZERO GC（仮）』が第17回次世代ワールドホビーフェアに出展されたのは、先月号でお伝えした通り。ここでは、そのとき選択可能だった4コースを走ってみた感想をお届けしよう。

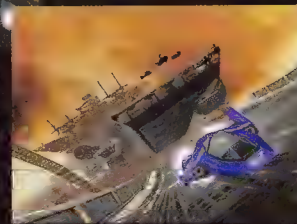
ミュートシティ
コース名：ツイストロード

コースレイアウトがシンプルで、ラクに走れる。だが、コース全長がほかのコースに比べると短く、トップに追い付けないままゴールしてしまいがち。1位を取るのが非常に難しい。

ポートタウン
コース名：ロングパイプ

コースのほとんどがチューブ状になっているため、三半規管を揺さぶられること間違い無し！ その上、数多くのギミックが設置されている。かなりやり応えのあるコースだ。

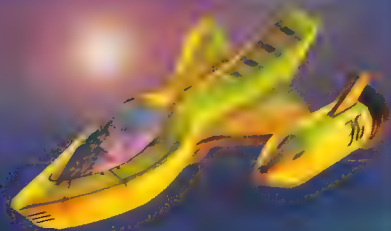
グリーンプラント
コース名：インターセクション

加速プレート（※3）やピット（※4）が、非常に面白いところに設置されているコース。また、チューブ状のコースが、途中から半筒状に変化していたりする場所もあったり……。

ポートタウン
コース名：エアロダイブ

四つのコースの中では、最もアクロバティックなコース。とにかくマシンが路面から離れて飛びまくるレイアウトになっている。時速1500～2000kmで、約6秒も滞空する場面も！

時速2000kmはこれだけ速い！

F-ZERO（ブルーファルコン）とそのほかの乗り物の速度比較

本作では、プレイヤーが本当の時速2000kmの世界を体感できるように、パイロットやマシンの大きさから、コースの幅や全長、背景にある建造物に至るまで、すべて計算されて作られている。下の速度比較を参考に、時速2000kmの世界がどんなものか想像してみよう。

スパークムーン
SPARK MOON

パイロットは何と女の子！ 新規参入となるスパークムーンは、見た目通りにボディー強度に難あり。しかし、ブースト性能、グリップ性能は高いレベルにある。結構速い!?

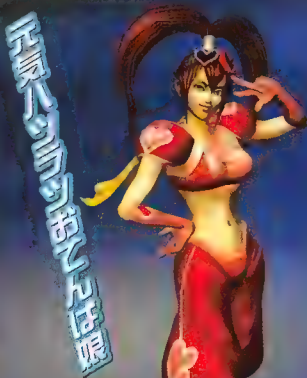
プリンシア ラモード
PRINCIA RAMODE

ファイアスティングレイ
FIRE STINGRAY

搭乗パイロットであるサムライ ゴローの外見と同様に、ボディー強度が高いマシンであるファイアスティングレイ。グリップ性能も平均以上。その代わり、ブースト性能は低い。

サムライ ゴロー
SAMURAI GOROH

F-ZERO事典

※3：加速プレート……加速プレート上を通過すると、ブーストを使用したときと同じような加速を得られる。ただし、加速後に敵車や障害物にぶつかると、効果は無くなる。
※4：ピット……敵車との衝突や、ブーストの使用によって減少したエネルギーメーターを、回復することができるエリア。回復量は、ピット上を走っている時間に比例する。

街へ繰り出す準備はOK!?

CRAZY TAXI™ HIGH ROLLER

クレイジータクシー ハイローラー
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+1ボタン
■発 売 日：2003年3月下旬予定
■使用基板：Chihiro

発売が間近に迫った本作。基本的な操作方法を覚え、ハイテンションなタクシー生活を満喫しよう！

各種基本操作を覚えよう！

シフトレバー

ギアをD（前進）、R（後進）と切り替えるレバー。レバーにはクレイジーホップボタンが付いていて、これを押せばジャンプさせることができる。

ハンドル

START&目的地表示ボタン

ゲームをスタートするときと、プレイ中に目的地を表示させるために使うボタン。目的地表示は右写真の❺の部分に表示されるぞ。

アクセル&ブレーキペダル

ドライブゲームではおなじみのアクセル&ブレーキペダル。本作では、アクセルを最大まで踏み込んでも最高速にならないので、LIMITER CUT（後述）を駆使して目的地を目指そう。

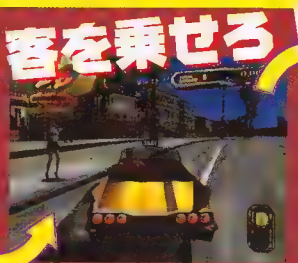
画面情報を覚えよう！

本作は、画面上に表示される情報がかなり多い。各状況に応じて動きを変えていけば、快適なドライブができるハズ。特に注意して見ておきたいのが❻の乗客制限時間。目的地にたどり着く前に時間がゼロになると乗客が降りてしまう。慣れないうちは目的地が近めの乗客を選ぼう。

❶：制限時間
❷：トータル料金
❸：賃走中料金
❹：テクニック表示
❺：目的地と距離
❻：乗客制限時間
❼：ギア

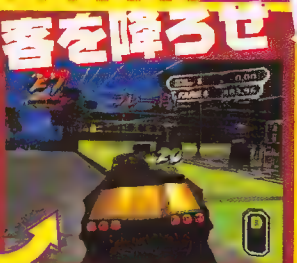
基本的なゲームの流れ

客を探せ！

個性的な客がそこら中に居る。見た目で選ぶもよし！ 距離で選ぶもよし！

客を乗せろ！

お目当ての客を見付けたら、近寄って停車。目的地への距離は円の色で分かるぞ。

客を運べ！

目的地が制限時間下に表示される。矢印の方向に向かってひたすら走れ！

客を降ろせ！

目的地内のエリアに停車すればOK！賃走中料金がトータル料金に加算される。

プレタグ事典　**目的地への距離**：目的地への距離は、客の回りにある円の色で分かる。目的地が近い順に、赤→澄→黄→黄緑→緑となっている。また、客の頭上にある数字は待っている人数を表しており、Sと表示されている客はシングル客だ。

CRAZYな客を満足させるテクニックを身に着けろ！

何も考えずに操作しているだけでは客が満足しないばかりか、スムーズにタクシーを動かすことはできないだろう。本作の基本的なテクニックを覚え、快適に走ろう！

クレテク1 客を乗せたら素速くダッシュ
CRAZY DASH!

操作方法
アクセルとブレーキを離した状態でギアをDに入れ、素速くアクセルを踏む

停車している状態から素速く走り出すためにはCRAZY DASHを使うべきだ。スムーズに走り出せれば客も満足するし、自分も気持ちいいもんだろう。

クレテク2 キツいコーナーはドリフトを
CRAZY DRIFT!

操作方法
走行中にギアをRに入れ、すぐにDへ入れ直してハンドルを切る

コーナーをスムーズに曲がるにはドリフトが必須のテクニックになる。ブレーキなんぞいちいち使ってるようではまだ甘いな。コーナーリングも最高速で突入して。ズバッとキメられれば一人前だ。

クレテク3 アクセルベタ踏みでは遅い
LIMITER CUT!

操作方法
走行中にアクセルとブレーキを離した状態でギアをRに入れ、CRAZY DASHの操作をする

俺たちのタクシーはアクセルを踏むだけじゃ最高速は出せない！LIMITER CUTを断続的に繰り返せばOK。狭い場所以外は常に入力してもいいぜ。

このサウンドでHighになれ!!

今回もゲームサウンドは「オフスプリング」を含め、数々のハイテンションな曲が揃っている。このクレイジーなサウンドを聴くためだけに本作をプレイするのもアリだろう。

よりスムーズに走るための上級テクニック

上記の基本三つのテクニックに加え、本作には細かいテクニックがたくさんある。その中でも特に使えるものを解説しよう。

●急旋回
タクシーが停車している状態でCRAZY DRIFTを入力すると急旋回できる。目的地が進行方向と反対の場合などに使っていこう。

●CRAZY STOP
CRAZY DASHの操作をしたら、すかさずギアをRに入れてブレーキを掛ける。

●CRAZY BACK DASH
タクシーが停車している状態でアクセルとブレーキを離してギアをRに入れ、直後にアクセルを入れると後ろにダッシュができる。

クレタク事典
客からチップをもらって稼ごう：客が乗車しているときにCRAZY DRIFTをしたり、ほかの車にギリギリまで近寄ったり、一定高度より高くジャンプしたりすると客から乗車料金以外にチップをもらうことができる。最初から狙うのは難しいが、少しずつ意識して稼げるようになろう。

ARCADIA
BRAND NEW UPDATES
NEWS CLIP

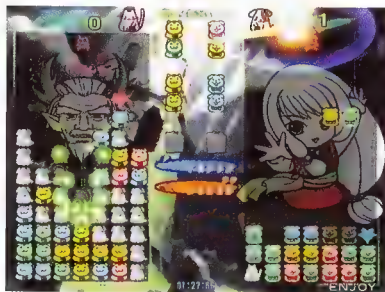
あのコンパイルが解散!?
『ポチっとにゃ～』は、有限会社アイキから発売。

1月末日、あの『ぷよぷよ』を開発した、株式会社コンパイルが解散との噂がながれた。しかし、実際は株式会社コンパイルの『ポチッとにゃ～』『魔導物語』などのコンテンツ、及び特許・商標を有限会社アイキへ譲渡というのが本当のところだ。

テトリスの大ブレイクによりゲームセンターに多数の落ちモノパズルゲームが登場し、その中でコンパイルが開発した『ぷよぷよ』が大ヒット。テトリスとぷよぷよの二つのゲームは、落ちモノパズルゲームの代名詞ともなった。それだけに、この衝撃的な一報は業界を驚かせた。

なお、コンパイル製品に関するお問い合せやユーザーサポート、および情報誌の発行等に関しても、有限会社アイキが継承し対応する。

そこで、アイキの中島俊一氏からコメントをいただいた。「アイキはRebirth(再誕・復活)を理念に、その第1弾として、『魔導物語』の世界観をベースした『ポチッとにゃ～』で、いつまでも遊びたい、持っておきたい、そんなゲームを創り、お届けしたいと思います」とのこと。

気になるアイキブランドとしての『ポチッとにゃ～』の発売はどうなるのかというと、今春稼働予定ということなので期待して待っていてほしい。

これが、今春発売予定の『ポチッとにゃ～』。『ぷよぷよ』を超える落ちモノパズルゲームになることができるか!?

サミーとセガが事業統合!!
統合後の取締役には、サミーの里見氏が就任予定。

サミー株式会社(社長:里見 治)と株式会社セガ(社長:佐藤 秀樹)は、平成15年2月13日開催の取締役会において、今年10月1日をめどに事業統合を行なうと発表した。事業統合後の代表取締役には、サミー代表取締役の里見 治氏が就任予定。

両社は、世界的な統合エンターテイメント企業としてゆるぎない地位を確立するため、双方の経営資源を統合し、最大限にシナジーを発揮することにより企業価値を最大限に高めることを目的として、事業を統合することに基本合意し、覚書を締結するに至ったと表明した。

サミーの急進的な成長力とセガの世界的なブランド力が融合すれば、全世界にアピールするだけのエンタテイメント企業になることは、間違いないだろう。まさに、現在のアーケードゲームで2D格闘ゲームの最高峰と言われる『GUILTYGEAR XX』と3D格闘ゲームでは代名詞にもなっている『バーチャファイター4エボリューション』を抱える両社だけに今後の動向が気になる。注目の新サービス・アトミスウェイブ、VF.NETに代表される携帯電話を利用したサービス、磁気カードを使用したデバイスなど、両者の抱えるテクノロジーには注目が集まっている。魅力的なタイトルと最新技術の融合、否が応にも期待が膨らむニュースだ。

美麗なグラフィックだけでなく、さまざまな要素を含んだゲームシステムが人気を呼んだ『GUILTYGEAR XX』。

圧倒的な支持を受け、現在もゲームセンターには欠かせない存在となっている『バーチャファイター4 エボリューション』。

『兎-野性の闘牌-』が家で!!

あの原作の緊張感がプレイステーションでも蘇る。

近代麻雀で好評連載中の「兎」を題材とした「究極のタッグバトル」が特徴の麻雀ゲームがアーケードゲームとして発売されたのが2002の春。そして、ついにプレイステーション2に移植される！『兎-野性の闘牌-』の持つ大きな特徴は何といってもその劇画的な手法で表現される対局画面だ。今回の移植で、キャラクターのグラフィックを高解像度化したことにより、ますます魅力的になった本作をぜひ楽しんでもらいたい。

各キャラクターには、独特の特殊能力が備わっていて原作ファンにも納得のシステムになっている。

PRESENT!
デジキューブ様より、PS2版『兎-野性の闘牌-』のソフトを1名様分いただいた！　詳細は、216ページのプレゼントコーナーを見てくれい。

カブトムシの対戦ゲーム!?

子どもたちに人気の昆虫がいっぱい!!

セガから発売される『昆虫王者 ムシキング』は、昆虫が描かれたカード18種類と18種類の技カードを組み合わせ、誰にでも簡単に楽しめるゲームだ。オオクワガタやカブトムシなどみんなが知っている昆虫たちがカードになっているから、子どもたちに人気がでそう!!　最近の子どもたちは、昆虫に親しむ環境が少なくなっているので、楽しみながら昆虫や生態系への関心につながるゲームとして注目されている。

これが対戦時の画面。いろいろな種類の昆虫たちを集めて戦わせよう!!

技カードを使い、ジャンケンの原理で対戦する子どもたちに分かりやすいシステム。

今月はお得なひなまつり～♪

女性必見！　期間限定「桃の節句クーポン」！

3月3日ひなまつりでございます！　女の子のお祭りでございます！　東京ジョイポリスでは女性の方限定でとってもお得な割引クーポンをご用意いたしました。3月1日～3日まで、HPに掲載されたクーポンを印刷して持参、もしくは携帯電話でダウンロードしてエントランスでご提示いただくと、パスポート券が1000円もお得に!!　このチャンスをお見逃しなく！

そして、画期的な試みが登場しておりますよ！　3月20日までの間、「春を先取り！　お誕生日キャンペーン」を実施中。お誕生日当日にご来館いただくと、、、パスポート券プレゼント！（おぉ！）ディッピンドッツアイスクリーム1カッププレゼント！（おぉぉ！）さらに、エントランスで撮影した写真をVステージの16面マルチスクリーンにメッセージ付きで放映！　あなたも東京ジョイポリスで素敵な誕生日を過ごしてみませんか？

JOYPOLIS SEGA

※桃の節句クーポンは、ナイトパスポートや前売りパスポートは対象外となります。予めご了承ください。
※お誕生日キャンペーンご利用の方は、窓口で生年月日がわかる証明書をご提示いただきます。

PRESENT!
セガ様より、ジョイポリスの入場チケット＆パスポートを五組10名様分いただいた！　詳細は、216ページのプレゼントコーナーを見るのよ。

ショコラとは仏さまのお言葉

「チョコレート」のフランス語読みってことやね。

乱歩が住んだ猟奇の町、池袋……。二十面相の乗ったアドバルーンが空を舞い、熊の毛皮をかぶった美女が歩くこの街の片隅に、ひっそり花咲く恋もある……。

というわけで、バレンタインも終わった今日このごろじゃが、まだまだ池袋のナンジャはショコラまっしぐらなんじゃ！　3月14日（毛利元就の誕生日）のホワイトデーを目指して、ショコラ文化を体に刻みつける「チョコレート博覧会」は絶賛継続中！（3月20日終了）

恋するカップルに特にオススメなのが、恋人検定アトラクション「ショコラ恋愛教習所」。5つの過酷な恋愛教習をクリアして、恋の免許証を取得するのじゃ！　3月23日までは、お得なペアパスポートも販売されているぞ。

全世界100種類以上のチョコが集結！　ショコラ博士になれるぞ！

PRESENT!
ナムコ様より、ナンジャタウン入場チケット＆パスポートを5組10名様分いただいた！　詳細は、216ページのプレゼントコーナーへやほ～。

あのパズルゲームが携帯電話で遊べる!!

株式会社ナムコが携帯用コンテンツとして配信を開始。

株式会社ナムコは、Jフォン株式会社の「ナムコアプリキャロットJ」にて、『ミスタードリラー ドリラーパズル』の配信を開始。このゲームは、ブロックを掘ったり、ジャンプやスピードアップなどの効力を持つアイテム「ドリストーン」を使用しながらゴールを目指すパズルゲームだ。また、ハイスコアを競う全国ランキングに参加できるので、自分のスコアを登録してみてはどうかな？

これが、「ドリルストーン」だ。さまざまなアクションを駆使して、ハイスコアを目指そう。

あの鈴木裕が、自動車教習所向けのドライブシミュレーターを監修!!

業務用CGボードの採用で高精細かつリアルな表現を実現。

株式会社セガは、業務用CGドライブゲームのノウハウを応用し、自動車教習所向けシュミレータ「セガ・ドライビングシュミレータ」及び対応ソフトを開発、2003年1月より販売を開始した。『アウトラン』や『バーチャレーシング』を監修した鈴木裕が放つドライブシミュレーションなだけに教習生のみならず、体験してみたいよね!!

これが、筐体写真だ。前方に、29インチモニターが3画面あり、視野角が110度になる。

携帯ゲームコンテンツ「The シューティング　ゲーセン横丁」最新情報

新作、新企画続々！　春の「横丁」はひと味違う！

本日開幕、『ストライカーズ1945』TA大会！

iモード版『ストライカーズ1945』の新タイムアタックアプリを用いた大会が、本誌が発売となるまさに本日、2/28（金）から3月30日まで開催されるぞ。

上位者はこのコーナーでも紹介するので、我こそはと名乗り出るスコアラーは即参戦を！　その際にはメール登録も忘れずに！

今度のTAは残機が5機!?　残機ボーナスは無いので「残機潰し」が鍵だ。残機を潰してボムを補給し、早回しを展開せよ！

Jスカイ版『怒首領プチ』TA大会、結果発表！

Jスカイ初のTA大会は、なんとiモード版の雄「まる」氏と友人「ゆーや」氏のワンツーで終了。『怒プチ』は彼ら九州勢の天下!?

1位　ゆーや（熊本県）　3528260点

全国1位と2位が同じ学校の同じ部活にいるなんて、世間は狭いと思いました（笑）。

2位　まる二号機（熊本県）　3527880点

12月終わりから登録してなかったのでどうなるかと……。入賞できてとても嬉しいです。

3位　ナミゲン（東京都）　3503410点

残念ながら優勝には及びませんでしたが、次があるならば頑張ります。ナミキ万歳！

新機能・チームバトルランキング始動！

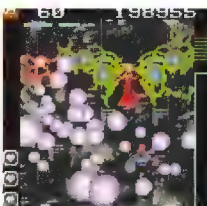
今はiモード版のみだが、新コーナー「チームバトルランキング」が現在稼働中。これを用いれば、最大10人のグループを結成してメンバー内でのスコア争いが楽しめる！　もちろんチーム同士で平均点を競うこともでき、大会なみの熱いバトルが随時楽しめるのだ！

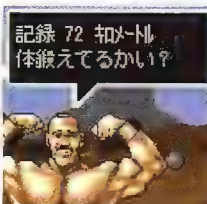
対応アプリはタイムアタックと『わくわくキャッチャー』以外の全て。友達と一緒に腕を磨いて、全国一のチームを作り上げよう！

新アプリ各種、好評配信中！

iモード版では、最新作『エスプレイド夜叉編』が好評配信中。アリスクローン地帯や軍神アレスなど、名シーンが目白押し！　円アイテムを集めて、特典もゲットしよう。

さらに『超兄貴　超ハンマー投げ』もやたら濃ゆく配信中。この世界観は絶対必見だ！

Jスカイ版でも『魚ポコ』『わくわくキャッチャー』が登場し、『ガンバード』ももう少しで配信。シューター各員は心して待て！

後半戦、聖夜の決戦……。もちろん「覚醒編」のデータを引き継いで遊べるぞ。

この業界唯一無二の、肉体美系ゲームシリーズ第二弾！

緊急速報！　iモード版に超期待作出現!?

iモードに登場する新アプリの情報を入手した。なんと、あの『怒首領プチ』の完全オリジナル新作が現在開発中らしいのだ！

しかも制作者はアーケード版『怒首領蜂』のプログラマーとのこと。その職人芸が、アプリの歴史を塗り変える……？　待て続報!!

携帯でしか遊べない、新たな「蜂」が誕生!?　蜂ファンは要チェック！

ゲーセン横丁の歩きかた

●iモード

「i Menu」→「メニューリスト」→「ゲーム」→「504i・504is専用」→「The シューティング」

※月額固定　税別300円

●Jスカイ

「Jスカイメイン」→「ケータイゲーム」→「ゲームアプリ」→「ゲームパック」→「従量課金制」→「ゲーセン横丁」

※期間定額制：税別300円遊び放題　従量制：単価150～200円でアプリダウンロード可能

※JフォンC型機種では、バラエティーゲーム（ドンピン、魚ポコなど）のみプレイ可能

てあたりしだいゲームリスト

-2月17日時点-

タイトル	メーカー	ジャンル
●2003年3月発売予定のタイトル（未定含む）		
闘幻狂 ROAD OF THE SWORD（上旬）	IGS/AMI	アクション
CRAZYTAXI HIGHROLLER	ヒットメーカー/セガ	ドライブアクション
TIME CRISIS3	ナムコ	ガンシューティング
青春クイズ　カラフルハイスクール	ナムコ	クイズ
新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～	ノイズファクトリー/プレイモア/	対戦格闘
Hi☆Paiパラダイス	アルゼ	学園ラブコメ麻雀
GUILTY GEAR XX #RELOAD　THE MIDNIGHT CARNIVAL	アークシステムワークス/サミー	対戦格闘
●2003年4月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
ポチッとにゃ～（今春予定）	アイキ/タイトー	落ちモノパズル
ee'MALL（今春予定）	コナミ/コナミマーケティング	オンラインショッピングシミュレーションゲーム
BORDER DOWN（今春予定）	グレフ	シューティング
Sports Shooting USA（今春予定）	サミー	ガンシューティング
Maximum Speed（今春予定）	サミー	レース
Dolphin Blue（仮）（今春予定）	サミー	アクションシューティング
兎―野生の闘稗―山城麻雀編（今春予定）	童/タイトー	麻雀
VIRTUA COP3（今春予定）	SEGA-AM2/セガ	ガンシューティング
CAPCOM FIGHTING ALL STARS（今春予定）	カプコン	対戦格闘
式神の城Ⅱ（今春予定）	アルファ・システム/タイトー	シューティング
PREMIER ELEVEN（未定）	サミー	スポーツ
F-ZERO AC（仮）（未定）	アミューズメントヴィジョン/セガ（監修：任天堂）	レース
Damu Deva（未定）	アークシステムワークス	シューティング
Doragon Chronicle（未定）	ナムコ	カード
TOKYO COP（未定）	ナムコ/ガエルコ	カーチェイス
（仮称）アイドルゲーム（未定）	ナムコ	育成
麻雀格闘倶楽部2　日本プロ麻雀連盟Ver.（未定）	コナミ/コナミマーケティング	多人数通信対戦麻雀
drummania 8thMIX（未定）	コナミ/コナミマーケティング	ドラムシミュレーション
GUITARFREAKS 9thMIX（未定）	コナミ/コナミマーケティング	ギターシミュレーション
WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003（未定）	コナミ/コナミマーケティング	サッカー
r.p.m.RED TunedCarChampionship（未定）	コナミ/コナミマーケティング	ドライブ
クイズマジックアカデミー（未定）	コナミ/コナミマーケティング	クイズ
とれとれ寿司（未定）	サミー	パズル
デモリッシュフィスト（未定）	サミー	アクション
セガ四人打ち麻雀MJネットワーク対戦Ver.（未定）	SEGA-AM2/セガ	麻雀
アヴァロンの鍵（未定）	ヒットメーカー/セガ	ボードゲーム
Doragon Treasure（未定）	オーバーワークス/セガ	マスメダル

　※画面は開発中のものです。

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

4位　ケツイ 絆地獄たち

今月の初登場4位は『ケツイ 絆地獄たち』。ケイブといえば『蜂シリーズ』が有名だが、今作は完全新作だ。とはいえ、ショットの押しっ放しによる挙動や敵の攻撃手法などケイブ節は健在。ただ、稼ぎのシステムなどが把握しづらい点が、今後どう影響するか。

メーカー　ケイブ／AMI
ポイント　131.9

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	2	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B<SEGA-AM2／セガ>	218.1
2	1	THE KING OF FIGHTERS 2002<イオリス／プレイモア・サンアミューズメント>	188.7
3	3	VIRTUA STRIKER 2002<アミューズメントヴィジョン／セガ>	157.1
4	初	ケツイ 絆地獄たち<ケイブ／AMI>	131.9
5	5	GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL<アークシステムワークス／サミー>	127.7
6	6	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元：バンプレスト／開発・販売：元カプコン>	117.2
7	4	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style<コナミ/コナミマーケティング>	98.3
8	7	Power Smash 2<ヒットメーカー／セガ>	81.5
9	10	G-TASTE麻雀<彩京>	79.4
10	8	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS<アリカ/彩京>	79.4

※ランキング中のタイトルが赤字のものは初登場のゲームです。また「前回」欄の【初】はランキング初登場、【再】はランク外から再登場のタイトルを表します。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

1位　太鼓の達人4

全体的な難度の低さで幅広い層に支持されている『太鼓』シリーズ最新作が一位を獲得。ナムコオリジナル曲などには高難度の曲もあり、とっつきやすい割には、やり込み甲斐のある面も備えている。一般的なヒット曲の起用も、インカムアップにつながっているようだ。

メーカー　ナムコ
ポイント　212.1

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	3	太鼓の達人4<ナムコ>	212.1
2	4	pop'n music 9<コナミ／コナミマーケティング>	159.9
3	1	麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.<コナミ／コナミマーケティング>	146.7
4	6	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002<ヒットメーカー/セガ>	137.9
5	8	セガ四人打ち麻雀MJ<SEGA-AM2／セガ>	139.1
6	9	BATTLE GEAR3<タイトー>	126.9
7	2	頭文字D Arcade Stage Ver.2<セガ・ロッソ／セガ>	118.1
8	5	drummania7thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	107.1
9	7	THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ<ワウ エンターテイメント／セガ>	102.7
9	9	WORLD COMBAT<コナミ／コナミマーケティング>	102.7

※ランキング中のタイトルが赤字のものは初登場のゲームです。また「前回」欄の【初】はランキング初登場のタイトルを表します。

協力店舗一覧

店舗名	住所	電話	店舗名	住所	電話
アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001	アミューズメントランド スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856	セガワールド博多	福岡市博多区博多駅南6-7-33	☎092-481-1645
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477	セガワールド福田	大阪府堺市福田1056-1	☎072-236-9378
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884	天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6	☎092-724-5971
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595	ハイテクセガ柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビルB1F	☎04-7163-9844
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
ゲームインさんしょう新庄店	富山県富山市3-1-6	☎076-422-1115	プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1・B2F	☎03-3943-6735
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601	ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 ゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288	ビートライブ	東京都町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-724-3678
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677	新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル内	☎03-3352-1637
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5-15-7	☎096-362-2711	セガワールド生桑店	三重県四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
スガイ24	北海道札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540	ゲームフジ船橋店	千葉県船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393

「ゲーセンでできた異性の友達・恋人について」

今月の読者ランキングは「ゲーセンでできた異性の友達・恋人について」だ。果たしてアルカディア読者の交際率はいかなるものか……。

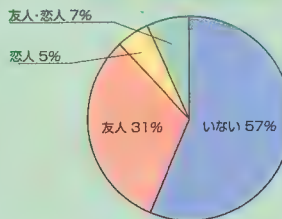
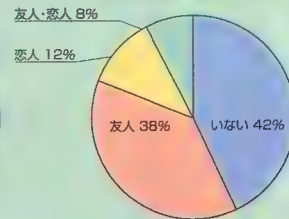
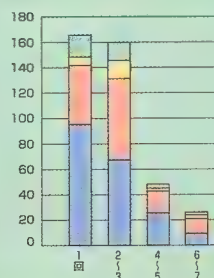
まず異性との交遊状況を見てみよう。ゲームセンターにおいて異性の知り合いができた率は、男性が43%、女性58%。少々乱暴だが、約半数近くの人々が異性とお友達になっている現実のようだ。半数ということは二人に一人？　そう考えると相当な数に思える。

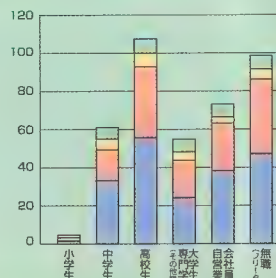
その中で恋人にまで発展したケース……いや、いきなり恋人になっちゃったというパターンでも構わないが、とにかくゲーセンで恋人ができたという率だ。男性が5%、女性が12%。グッと減ってくるが、それでも元々女性の数が少ないだけあって、男性の方が競争率（?）が高いといえるのだろう。いずれにせよ男女半分半分の率で「ゲーセンでの出会いが無い」と言っているのだから、まだ可能性があることは確かだろう。

しかし、別のデータを見てみると怪しい結果が見えてくる。一週間にゲーセンへ何回行くかという設問における、男女の交遊比率だ。週に1回しかゲーセンに行かない人から、ほぼ毎日ゲーセンに行っている人まで、男女の交遊比率は似たように思える。しかし、わずかながらに読み取れるのが「週に2～3回行く」と答えた読者の恋人がいる率が一番高い。別の読み取り方をすると、恋人ができたと回答した読者の中で、ゲーセンに行く回数が最も多いのが週に2～3回ということでもある。

さすがに週に1回しかゲーセンに行かないのでは出会いは少ないのかもしれない。しかし当初の予測では「回数が多いほど、毎日行っているほど率が高まるのでは?」と思われた。事実、週に6～7回と答えた読者の中で、異性の友人・恋人がいない率は35%に満たない。つまり毎日ゲーセンに来ている読者の3分の2近くが異性と知り合っていることになる。その揚げ句、週に2～3回しかゲーセンに来なくなるってことなのかもしれない?

異性との交遊状況（男性）

友人・恋人 7%
恋人 5%
友人 31%
いない 57%

異性との交遊状況（女性）

一週間にゲーセンへ行く回数別交遊状況

今回の取材地
栃木県
「宇都宮周辺」

日本縦断

ゲームセンターマップ

今回は餃子とギャルでおなじみ(?)の宇都宮を中心に、栃木県にあるゲームセンターを紹介。

※記事中のデータは、取材を行なった1月下旬の内容によるものです。

通学途中に遊べるお店

駅前ゲームセンターリブレ

●栃木県宇都宮市駅前通り3-1-8
☎028-633-0241　●営業時間:7:00〜24:00

JR宇都宮駅西口の中心にある。朝7時から営業しており、プレイしてから学校(会社)へなんてことも。またプリクラも盛んで、放課後には長蛇の列が出来るとか。男子にはもちろん対戦格闘ゲームが人気!

当店では料金を安くして、学生さんが気軽にゲームを楽しめるよう努めております。駅に近く、朝も7時より営業していますので、ちょっとした電車の待ち時間などにもぜひご来店ください。

居心地のよいお店、ゲーセンには珍しくうら若き女性店長が支えている。自分なんぞは、完全にバイトの人だと思い込んでました。この場を借りて謝らせていただきます。ゴメンナサイ!

人気ゲームランキング

1st	純心美写
2nd	ポップンミュージック9
3rd	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
4th	ギルティギア イグゼクス
5th	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX

強者が集まる時間

15:00(放課後)以降

「安心して遊べる」がモットー

セガワールド宇都宮

●栃木県宇都宮市東宿郷5-1-7
☎028-633-6082　●営業時間:10:00〜24:00

メダル、プライズ、大型筐体ものが中心。お店の雰囲気も明るく、カップルで訪れる人も多いとか。また「親切・丁寧・謙虚」な接客がモットー。もちろんメンテナンスなどもバッチリ行き届いている。

『WCCF』『MJ』『スターホース』や、プライズゲームなどで、北関東最大の盛り上がりを見せています。JR宇都宮駅東口から徒歩7分!　お車でお越しの際は「ホームセンターカンセキ」駐車場をご利用ください。

『GAME SPACE A-7』の向かいにあるお店。いわば宇都宮一のゲーセン激戦区なわけだが、それぞれお店の個性が違うこともあり、共に見事な発展を見せている。どちらも要チェックだ。

人気ゲームランキング

1st	WCCF
2nd	セガ四人打ち麻雀MJ
3rd	スターホース 2002
4th	バトルギア3
5th	バーチャファイター4 エボリューション Ver.B

強者が集まる時間

平日21:00前後/休日15:00〜21:00

宇都宮のゲーマー御用達

GAME SPACE A-7

●栃木県宇都宮市東宿郷6-2-1
☎028-636-6140　●営業時間:11:00〜24:00

音ゲーを中心に、レベルの高いプレイヤーが集結。大会なども随時開催されている。その一方でプライズ系にも力を入れているので、あらゆる層のお客さんが楽しめるようなお店になっているぞ。

当店ではビデオゲームを中心にさまざまなゲームを取り扱っております。また、アーケードゲームのコーナーには休憩スペースも用意致しておりますので、学校帰り、仕事帰りなどにぜひ、ご来店ください。

どことなくメルヘンチックな色使いの外見。その実、店内では日々、熱い闘いが繰り広げられているのだ。また客層も若く、夕方になれば学校帰りの学生たちで大賑わいになるぞ。

人気ゲームランキング

1st	ポップンミュージック9
2nd	ビートマニアIIDX 8th style
3rd	ドラムマニア7thMIX
4th	バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
5th	ギルティギア イグゼクス

強者が集まる時間

平日16:00〜22:00/休日14:00〜20:00

なぜそうなったのか、その由来が分からないのは気になるね。ギャル(死語!)が多いっていうのは、109があるから(ほかには渋谷と町田にしかない)なんだろうけど、宇都宮が餃子っていうのはどうして?　それは消費量が日本一多いからなのだ。その理由?　戦後中国から帰国した日本人駐屯兵が餃子を持ち帰ったんだって。それが宇都宮の風土に合ってブレイクしたんだってさ。(曽原)

格闘ゲームが盛んな店
 音楽ゲームが盛んな店
 シューターが集まる店
 メダルゲームが多い店
 全般的に料金設定が安い店
 レトロゲームが充実している店
 連射装置などのサービスのある店
 アルカディアクーポン加盟店

セガワールド小山

●栃木県小山市東城南1-1-18
☎0285-28-6281
●営業時間：10:00〜24:00

大型店舗にしては珍しく、ビデオゲームが熱く盛り上がっているお店。格ゲーを中心に、名の通ったプレイヤーが日夜集っている。もちろんその他のラインナップも豊富だ。

スタッフより
毎週金曜日は「バーチャの日」「ガンダムの日」に設定しているので、対戦が盛り上がっています。また毎月23日の「セガの日」にはイベントも行なっていますので、ぜひお越しください。

「極道場」北関東本部を設置し、遠征者も多く来店。常に「VF4EVO」は盛り上がっている。

大型筐体ものやシール機、メダルゲームなど、ビデオゲーム以外も充実している。

人気ゲームランキング

順位	タイトル
1st	バーチャファイター4 Evolution
2nd	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX
3rd	スパイクアウト
4th	スターホース2002
5th	KOF 2002

強者が集まる時間
21：00〜22：00

http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=1132040

プラボ宇都宮店

●栃木県宇都宮市簗瀬町1606-1
☎028-638-5011
●営業時間：10:00〜24:00

お客さんの要望に合わせて、さまざまな面で細かい配慮が感じられるお店。店長オススメのレトロゲーから衣装貸し出しありのプリクラまで、幅広いラインナップを誇る。

スタッフより
ビデオゲーム・メダル・プリクラの各コーナーともに充実！　またレトロゲームや週替りイベントなど、ワクワク要素満載です。「アソビ・ハイッテル？」もちろんてんこもりです!!

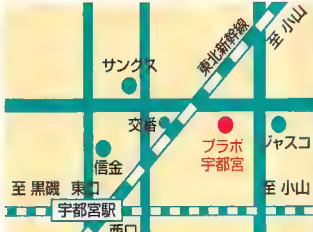
初心者にも分かりやすいように、ゲーム内容が筐体上にディスプレイされている。

店内はかなりの広さがあり、どのコーナーにおいてもゆったりプレイすることができる。

人気ゲームランキング

順位	タイトル
1st	WCCF
2nd	スターホース2002
3rd	頭文字D Arcade Stage Ver.2
4th	太鼓の達人4
5th	純心美写

強者が集まる時間
19：00〜22：00

http://www.namco.co.jp/home/ar/location/loc-list/003/pb-12-utsunomiya/

安佐エース

●栃木県佐野市堀米町614-8
☎0283-24-6326
●営業時間：10:00〜24:00

バッティングセンターと併設されているお店。そのためグループで来るお客さんも多いという。ゲームはバリエーション豊富だが、特にメダルゲームとシール機が充実している。

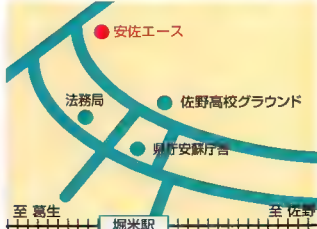
スタッフより
当店ではより多くのお客さまに楽しんでいただけるように、店内のレイアウトなどをいろいろ工夫しております。お近くに来た際には、ぜひ一度遊びに来ていただければと思います。

ビデオゲームに関しても、最新のタイトルを中心に、豊富な台数がそろっている。

お客さんの年齢層がやや高めというだけあって、メダルゲームの人気が高い。

人気ゲームランキング

順位	タイトル
1st	ビンゴパーティスプラッシュ
2nd	頭文字D Arcade Stage Ver.2
3rd	スターホース2002
4th	電脳戦機バーチャロン フォース
5th	麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.

強者が集まる時間
平日21：00〜22：00／休日一日中

足利カーニバルプラザ

●栃木県足利市通2-12-8
☎0284-41-8409
●営業時間：10:00〜24:00

ゲーマー・女子高生・アダルト層など、幅広いお客さんが集まるお店。また大会など、イベントも積極的に開催している。最寄り駅には広告看板もあり、地元への浸透度がうかがえる。

スタッフより
「ニバル」の愛称で25年親しまれ、足利のゲームの歴史と自負しております。プリクラは活況を呈し、店内のビデオゲームも健在。「ゲーマーのためのゲーセン」目指してこれからも頑張ります。

「ゲーマーのためのゲーセン」に偽りなし！　店内はたくさんのゲーマーで賑わっている。

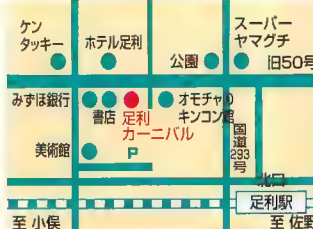
どこに何のゲームがあるかがひと目で分かるように、店内のレイアウトも工夫されている。

人気ゲームランキング

順位	タイトル
1st	モンスターゲートⅢ
2nd	麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.
3rd	頭文字D Arcade Stage Ver.2
4th	バーチャファイター4 エボリューション
5th	幻想美写

強者が集まる時間
16：00〜17：00

http://www.ashikaga-carnival.co.jp/

想
駅蕎麦マニアでもある自分には、駅蕎麦もチェーン店化され駅による味の差が無くなり、非常に寂しかったりする今日このごろ。で、今回訪れた小山駅の駅蕎麦は、自分的には最高ランクの味でもある。300円そこそこで至高の味を堪能できるので、小山に立ち寄った際には、途中下車してでもホームにある蕎麦屋で食事するのがお薦め。(DOI-2)

業務用でやる気マンマンです

グレフ？「ああ、あの脱衣パズル『どきどきアイドル スターシーカー』を作ったトコね」なんて、思っている人はいないだろうか？　実はシューティングゲームに、そして業務用ビデオゲームに秘めたる野望を持ったメーカーなのだ。今回はそんなグレフに話をうかがった。

Devoting All Energy To GAME

──まずは、グレフという会社の成り立ちから教えていただけますか。

丸山　以前の会社で主に業務用のシューティングの開発をしていたのですが、部署全体が家庭用にシフトしたために、やりたいことができなくなってしまったんです。

それを実行するには、大きな組織の中では難しかった。それがグレフを設立した一番の理由ですね。元々ほかにも私と同じような考えを持っている人たちが居たので、自分たちが作りたかったゲーム、特にシューティングを作ろう！　と立ち上げたんです。

──そして、シューティングを作る！　という志を持って作った初ブランドが、どうして脱衣パズルになってしまったんでしょうか？（笑）

丸山　それはですね……正直な話お金が無いからです（苦笑）。開発から独立した人間が作る会社のパターンはいくつかあって、資本を持っているところと手を組んでやる会社と、自分たちのお金を持ち寄ってゲームを作る会社という2パターンが多いんです。ウチの場合は後者ですね。しかし、後者の場合、下請けで終わる場合が多いんですよ。私は前の会社でそういう状況をよく見ていて、それをあらかじめ分かっていたんで「じゃあどうするか」と考えた末、少ない資金でも、その資金で作れるだけのゲームを作ればいいじゃないか、まずは業務用に復帰することを目標にしよう、という結論だったんです。

だから、少ない制作費でまともなゲームを作るのであればパズルだったり、ギャルゲーだったりしますよね。そこで生まれたのが、『どきどきアイドルスターシーカー（以下スターシーカー）』なんです。そして『スターシーカー』をステップにして、次はシューティングを作ろうと思っていました。

──それで、目論見通りいって『ボーダーダウン』が発売されたわけですね。

丸山　いやぁ、それがうまくいかなかったんですね（苦笑）。利益を出して次につなげようと思っていたのが、トントンだったという感じです。まぁオリジナルのタイトルが作れたんでいいかな、と。

そこへ、家庭用に『スターシーカー』を移植しないか、という話が飛び込んで来たんです。それが黒字になって、開発資金の半分を作ることができました。あと元々ウチはゲーム製作、特に業務用のノウハウを持っていますので、『斑鳩』開発のヘルプや、ほかにあちこちの下請けなどをしていき、ようやく『ボーダーダウン』を手掛けることができたんです。それだけ苦労して集めた資金でも、以前手がけたシューティングの制作費の1/5ぐらいしか無いんですけどね。

──グレフとして、やりたいシューティングとはなんですか？

丸山　敵を破壊して快感を得るという路線です。まぁ、スタンダードなシューティングをやりたいわけです。今回は横シューのスタンダードですね。『ボーダーダウン』のシステム自体はスタンダードではないんですが、大局的に見て横シューのスタンダードな位置付けを目標に作りました。

横シューの良い点は、絵巻物的なワクワク感があることなんです。縦シューの場合、多くが上からしか見てないですからね。乱暴な言い方ですが、縦シューは背景が無くても良いんです。横シューだと自機がいて、地面や空があり、奥行きがある世界を見せやすいので、そのゲームへの思い入れが強まるんですよ。

そういった、昔のシューティングにあった「先を見たい」と思わせるような楽しみを持ったシューティングを作りたいんです。

──なぜ今、業務用で作ろうと思ったのですか？

丸山　経営者的な側面で率直に言わせてもらいますと、私たちのような中小の開発会社では今の家庭用の市場では勝負できないんです。だから、逆説的に業務用は私たちにとって必要不可欠なものなんです。

家庭用は基本的に一発勝負なんです。発売前の宣伝も中小の開発ができることには限界がありますし、発売前に受注がゼロってこともある。作ったのにプレイヤーに遊ばれず、評価もされず、そのゲームは市場にも出回らずに赤字を抱えることになるんです。でも、業務用はロケテストがありますし、その結果を見てから内容を修正することも、多額の資金を掛ける前に止めることもできるんです。要するに、業務用は小さい会社がチャレンジしやすい業界のはずなんです。経営者としてノウハウさえ理解しておけば、生きていける業界なんです。

──だからこそ、必然で業務用を作ることになったわけですか？

丸山　あと個人的に言わせてもらいますと、私は

プレイヤーとして、また、開発者として業務用という世界で育ってきました。だから、自分たちの村や町が無くなろうとしているのに、だまって見ているわけにはイカンでしょう、という気持ちが強くありました。だからグレフは、ほかの開発メーカーが撤退していっても業務用でやっていく、という自負があります。私みたいな人間がいる限り、業務用は絶対に無くならないでしょうね。

――そんな業務用の市場をどう見ていますか？

丸山　厳しいですね。メーカーもユーザーもオペレーターも、今までのツケを払わずにきたという感じですね。まぁ、お客さんに「努力しろ」と言うのも変な話ですけど、それぐらいの意識を持ってないと死滅に向かうんだろうな、と思います。ただ、先ほども言ったように、業務用がゼロにはならないでしょう。それと、ユーザーが離れていっているように思うのは、今のユーザーは、ゲームセンターという場をうまく使えていないからだと思いますね。遊び方を捉えづらいのかもしれません。キツイ言い方をすると、コミュニケーションがうまくできていない。

私たちがユーザーだったころは、ネットなんて無かったですけど、どこかでつながってましたよね。感覚的にね。それは、同じゲームをやっているという共有感などだと思います。あと、今のユーザーは違うジャンルのゲームができない。そういう意味でも、うまくゲームセンターという場を使えていないんだと思います。

それ以前は、そのゲームだけを遊びたいからというよりも、ゲーセンという場に行きたいという思いからゲーセンに通っていた人が多かった。でも、今のユーザーは、特定の1タイトルがあればいいという感覚なんですよね。それ以外はやらないから、ほかのゲームに興味が湧かない。当然ほかのゲームに100円玉を入れない。そうやって、アーケード業界が閉塞的になっていった感じもありますね。

メーカーもオペレーターも、お金さえ入ればいいということをばかりで、ユーザーの思考の行く先に対策を練らなかったのもいけないですよね。短いスパンでの利潤を追求し、結果、ゲームの寿命を短くしているというのに。

――それでも、この先も業務用でやっていくと？

丸山　はい、業務用でやる気マンマンです（笑）。今度は3Dのアクションなどをやりたいですね。もう、やりたいことは尽きないです。基本的にグレフは業務用を軸に展開していきますよ。この先グレフブランドのタイトルがいつ出るかは、『ボーダーダウン』の売れ行き次第ですが（笑）。

――では、最後に読者へ一言お願いします。

丸山　我々は、オリジナルゲームを作っていくことをモットーにしていますので、お楽しみに。『ボーダーダウン』みんなやってくださいね。

（敬称略　2003年2月　グレフ本社にて）

有限会社グレフ
代表取締役

丸山 博幸

まるやま・ひろゆき
生年月日・1972年4月
出 身 地・大阪
学　　歴・某短大卒
職　　歴・1993年タイトー入社、2000年退社
　　　　　同2000年グレフ設立、現在に至る
趣　　味・ゲーム、スポーツ観戦、その他

DVD VIDEO　enter brain

20余年にわたるSNKの歴史をエンターブレインが映像化!
初期アーケード作品からNEOGEOまで、総収録作品数100本以上!

PLAYMORE

All about

-SNKのすべて-

過去、数々の名作ソフトを世に送り出してきたSNK。
その独創性ゆえ、これまで多くの熱狂的なファンを生みだし、
いまなお多くのファンを虜にしています。
そんなSNKが生みだしてきた名作ゲームソフトを、SNKの歴史を振り返りつつ、
そのすべてを映像"史料"として後世に残したいという願いから
このファミ通DVD『SNKのすべて』は生まれました。

DVD2枚組（特別仕様パッケージ）
大好評発売中!

標準価格:14000円
■SLBM-00011　■JANコード:45-41993-01134-6　■約240分（DVDビデオ2枚組）
■片面一層　■COLOR　■MPEG2　■レンタル禁止　■ステレオ　■4:3　■複製不能

PLAYMORE

NIGHEND TECHNICS & COMBOS
BONUS
The March of K.O.F
OVERSTRUGGLE in KOREA

THE KING OF FIGHTERS 2002 OVERSTRUGGLE

2003.2.27 ON SALE!

ファミ通DVDビデオ「K.O.F 2002 OVERSTRUGGLE」 標準価格:5,800円（税抜）
■SLBM-00013　■JANコード:45-41993-01137-7
MPEG2／約120分／片面一層／COLOR／NTSC／レンタル禁止／STEREO／複製不能

インターネットイベント「たたかえ！ギャンブラーZ」がスタートしてるけど、楽しんでいるかな？ 今回はギャンブラーZ情報に加えて、まだよく知らないという人のために、隠し曲の出し方やカードの隠し要素すべてを掲載！

pop'n music 9
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発 売 日：2002年12月下旬発売（稼働中）
■使用基板：――

♪出現条件♪

ハードロックLONG　SA-DA-ME
●ヨシオかシノビアンを使用し、1ステージ目で、「メロコア」、「ハードロック」、「ヤキュウロック」、「デパファンク」、「メロコアLIVE」、「パンプ」のどれかを選択し、89500点～90500点以下でクリアする。

ケルトLONG　水中家族のテーマ
●ポエットを使用し、1ステージ目で、「ケルト」、「マジカルガール」、「フレンドリー」、「サニー」、「フィラメント」、「キテレツ」のどれかを選択。80000点以上、コンボ100以下でクリア。

フレンチポップJ LONG　une fille dans la pluie
●1ステージ目で、SCORE、GREAT、GOOD、BAD、コンボを構成する数字の中に5が5個以上存在し、なおかつどれか一つの下2桁が37。

ヒップロックLONG　大見解
●1ステージ目で、「ヘヴィロック」、「ヒップロック」、「デスレゲエ」、「デイドリーム」、「メロパンク」、「ハイパンク」、「オキナワREMIX」のどれかを選択し、SCORE、GREAT、GOOD、BAD、コンボを構成する数字の中に、6が6個以上存在する。

ハイ-テン・Kミックス　オッチ ドゥエ テゥン
●「アレグリア」、「ニューエイジ」、「USダンスポップ」、「コミックソング」、「ハイテンション」、「レッスン」、「エンカREMIX」を1ステージ、2ステージともに90000点以上でクリア。もしくは、1ステージ目もしくは2ステージ目を100000点クリア。
●エントリーカード使用時に、EX譜面を40種類以上、HYPER譜面を100種類以上クリアしているとき。

メロウREMIX　光の季節
●1曲目に「メロウ」、「メロコア」、「メロパンク」、「メロコアLIVE」を選び、2曲目に「ウィンターポップ」、「ウクレレ」、「ウルセイ」、「ウチュウKG」、「ウィンターダンス」を選択。
●エントリーカード使用時に、EX譜面を50種類以上、HYPER譜面を150種類以上クリアしているとき。

ショウワカヨウREMIX　林檎と蜂蜜(美味しさ倍増MIX)
●ムラサキを使用して、1ステージ目または2ステージ目に「スカ」、「ショウワカヨウ」、「昭和ワルツ」、「スカ2」、「昭和ブギウギ」のどれかを選択。SCORE、GREAT、GOOD、BAD、コンボを構成する数字の中の下2桁に、ゾロメが2個以上存在する。
●マックを使用し、1ステージ目もしくは2ステージ目で「トゥイーポップ」または「ハートフル」をクリア。
●ヒナ、キャンディを使用し、1ステージ目もしくは2ステージ目で「ポップフュージョン」をクリア。
●エントリーカード使用時に、EX譜面を60種類以上、HYPER譜面を150種類以上クリアしているとき。

オキナワREMIX　夢添うてぃ(des mix)
●1ステージ目と2ステージ目の合計コンボ数が978。
●エントリーカード使用時に、EX譜面を70種類以上、HYPER譜面を150種類以上クリアしているとき。

オイパンク0　ブタパンチのテーマ
●1ステージ目または2ステージ目で、SCORE、GREAT、GOOD、BAD、コンボを構成する数字がそれぞれ1つ以上0が存在しているとき。ただし、100000点と0点は除く。
●シンディ、ファットボーイを使用し、1ステージ目、または2ステージ目に30000点以上、35000点以下でクリア。
●エントリーカード使用時に、EX譜面を81種類以上、HYPER譜面を200種類以上クリアしているとき。

隠し曲を出してみよう！

お店で隠し曲をプレイしてる人を見かけたけど、出し方が分からない！ そんなアナタに、現在出現するすべての隠し曲のジャンル＆曲名と、その出現条件一覧を教えちゃいます!!

出しやすい条件の曲もあれば、粘り強い頑張りを必要とするものもあり、出し方はいろいろ。それらの曲の中には、エントリーカードの勲章を集めることで出現する曲もあるんだ。大好きな曲を聴くため、プレイするために、みんなもチャレンジしてみてね！

エントリーカードの絵柄によって、それぞれ異なる隠し要素を持っていることは知ってのとおり。みんなは今、何枚のエントリーカードを持ってるかな？ 20種類集めたツワモノもいるみたいだけど、その内容は左の通りだよ。

それじゃあいってみよう！

隠し譜面：ヴィジュアル2（ハイパー、EX）

隠し譜面：カートゥーン（ハイパー）

隠し譜面：アイドルガール（ハイパー）

イベントは3月15日マデ！ きみのお店は今どの辺り？

ついにきました！トオル君

たたかえ！ギャンブラーZ

インターネットイベント、ギャンブラーZは、少し前からお店で始まってるから、もう見たことあるよね。これまでのシリーズでも実施されてきた、「ステップアップ・チャレンジ」、「ビンゴ de 7」、「すごろく de 8」に続く、お店対抗イベントだよ。

ところで……ギャンブラーZって何？

ギャンブラーZは、『ポップン1』で「アニメヒーロー」というジャンルで初登場した曲だよ。正義の味方となった神風トオル（実家はパチンコ屋）が、ある日、トオルのジイちゃんから託されたギャンブラーZに乗り、悪のワルドック軍団と闘うっていうお話なんだ。イカサマは絶対許さないアツイ男だよ。ワルドックは、悪いことばっかりするけど、ちょっと憎めないヤツなんだ。そこが人気の秘密なのかな？

プレイ後クリアした曲の数だけ進めるトオル君を、アイテムの場所へ導いてあげよう。

アイテムをゲットすれば、隠し曲や隠し要素がどんどん追加されていく。

平和のためさっちんのため店舗ランキングのためダンジョンの中を進めトオル!!

迷路の分岐で迷うと、遠回りになっちゃうよ！ ノートにメモしたりして、みんなで情報を交換できるようにするといいよ。

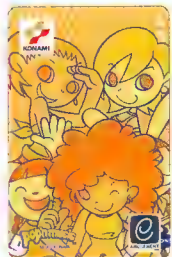
全15フロアのどこかには、隠し要素を持つボス敵が控えている。難しい曲で戦いを挑んでくるから気合いを入れて！

ヒーローアニメっぽいオープニング。とはいってもプレイ終了後に流れます。

神風トオル

ワルドックを倒せ!!

奪われたギャンブラーZのパーツを取り戻し、囚われの身となったさっちんを助け出せ！ みんなで力を合わせて『ポップン9』をプレイし、アイテムを集め、ボスを倒し、ワルドック城（テナントビル）の最上階へ！ そうすれば、いろんな隠し要素が追加されるよ！

隠し譜面：アレグリア（ハイパー、EX）

隠し譜面：フューチャー（ハイパー、EX）

隠し譜面：サウンドトラック（ハイパー、EX）

隠し譜面：キネマ（ハイパー）

隠し譜面：USダンスポップ（ハイパー、EX）

隠し譜面：スペシャルエンディング（ハイパー）

隠し譜面：ディスコガール（ハイパー）

だからオススメ。深くじっくり OSUSUME MODE

みんなで筐体を囲んで、いつでも楽しいMSUSUME MODE。一つ一つの質問に、誠意を込めて答えよう。コナミ広報の樫木さんまで巻き込んで、四者四様のOSUSUME MODEの楽しみ方を、生きざまと共に紹介！

Q カウンターは苦手である

コナミ広報担当 樫木さん編

ウサギとネコならどっちが好きかと問われると、ウサギだと即答するポーカーフェイスの樫木さん。カウンターが苦手らしく、身を乗り出したところに勢いよくくらってるけど、そんなときでもポーカーフェイス！

ナイスカウンターは編集あっくん。いいのか、そんなことしてッ!?

結果
オススメカラー：みかん色
オススメアイテム：湿布

Q 現在習いごとをしている

やさぐれポッパー サクテル編

筐体を前にして、いきなりネクタイを頭に巻きつけたサクテル。質問に答える時は、無意味に真剣勝負。彼なりのポップンへの取り組み方を見せたが、世の中にどう受け入れられるかは謎。

結果
オススメカラー：言わずと知れた桜色
オススメアイテム：あげぱん

Q Tシャツとタンクトップどっちが好き？

へたれポッパー きらり屋編

冬でもTシャツでゲーセンを闊歩する婦女子。理由は音ゲーで汗をかくかららしい。やる気満々だがイマイチ空回りが多いようで、一向にポップンは上達してない模様。頑張ってください。

シャーペンとボールペンではボールペン派のきらり屋。

結果
オススメカラー：澄んだ瞳色
オススメアイテム：おいなりさん

神

Q ポップンの腕前は？

ポプラヴ編集 あっくん編

「夏と冬」よりも「秋と春」のほうが断然好きと答える。その理由は？　「ボク極端なのいやなんです。中途半端なのが好きなんです、ボク人生中途半端なんです！」と涙ながらに訴えていたが、この中で一番ポップン暦も長く腕も持っている憎い男。

目の前に鳩がいて、捕まえるか餌をやるかでココまで悩む。本気だ。

結果
オススメカラー：コンピューターグレイ
オススメアイテム：バジリコ

味わいながらかみしめて遊ぼう

この通り、オススメの問答は、1問ずつ真剣に回答することが大切なんだ。その回答がミックスされて、自分が大好きな楽曲が出たときは本当にうれしいもの。逆に意外な曲が出たときは、びっくりするけど、実はわりと好みに合っていたりもするよ。

質問の種類は100問以上！

1回のプレイで問われる質問は、全部で六問。でも実際には膨大な数の質問が用意されているんだ。100問以上有るなんて、そうそうすべてを見られる数じゃないよね。一度出された質問には、もう二度と巡り会えないかも……と思ったら、一つずつ丁寧に正直に答えてね。

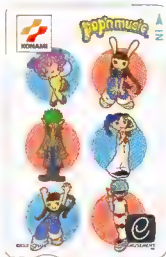
最後の質問で難易度が

プレイしてみた感じで、出現した曲の難度が自分に合ってないと思ったら、最後の質問の回答を変えてみよう。質問の最後には、必ずポップンの腕前について聞かれるから、もし「普通」と答えて物足りなければ、ひとつ上の「まぁまぁ」に上げてみる、とかね。

後はノリで

何だって、やってみなけりゃその良さはわからない。一日一回OSUSUME MODEをプレイして、その日のラッキーカラーやアイテムを占ってもらうべし。結果が出たら、その通りのアイテムを身に付けるのが基本。え、まだやってないなんて、そんなバカな!!　やってみると運気上昇する……かもよ？

隠しキャラ：オバケニャミ

隠しキャラ：めばえ

隠しキャラ：ホネニャミ

隠しキャラ：P-1&P-2

隠しキャラ：レイヴガール

隠し譜面：ラテンポップ（ハイパー）

隠し譜面：J-テクノ2（ハイパー）

毎日

携帯で コナミネット三昧

『ポップン9』に欠かせないアイテムといったらエントリーカードと携帯電話、そしてコナミネットだよね。せっかく有料登録したのに使わないなんてもったいない。そこで、携帯電話で受けられるサービスをご紹介〜。

今置いてある待ち受け画像は……

現在アルカディアオリジナルの待ち受け画像はアッシュと、ミルク&リゼットのコンビだよ。無くならないウチに確実に手に入れよう！

キャラ人気投票 第2位 Yuli(ユーリ)

2位を祝して待ち受け画像に。

前回アッシュがアルカディアオリジナル待ち受け画面になり、ファンのみんなに激しく大好評だったこの企画。今度は何と、人気投票第二位のユーリがアルカディアオリジナル待ち受け画像として登場だ！

惜しくも1位を逃したユーリだけど、アッシュは確実に射程圏内。追い付け追い越せの精神で頑張れユーリ！　てことで、ユーリのファンはこれを見たらすぐに右のURLにアクセス！　確実に待ち受け画像をゲットしてね。

モチロン アルカディアオリジナル！

URL■http://ev.konami.net/ev/
(携帯電話からしかアクセスできません)

まだダウンロードしていない君はお早めにネ！

コナミネット内コンテンツの更新情報

コナミネットには、ポップンに関するコンテンツも盛りだくさん。そこで、3月中旬までに更新されるポップン関連の着メロ・待受画面の一部を紹介。更新を心待ちにしていよう！

待受画像更新情報

カテゴリ	画像名
pop'n8	ジョン・A・チョッパー
pop'n8	マリー
pop'n8	v・μ
pop'n8	ヒナ
pop'n8	リアリィ
pop'n8	ミドリ
pop'n6	キカ

着メロ更新情報

カテゴリ	曲名
新堂敦士	Maybe Sugar
新堂敦士	デリカシー？
パーキッツ	Tiny Love
パーキッツ	ko*to*ba
pop'n7	ステテコ捨てて行こう
pop'n9	禁じられた契約
pop'n9	White Eve

EZwebのBEMANI MIX

EZwebの「BEMANI MIX」は、アプリを使って『ポップン』や『ビートマニア』、『DDR』が携帯電話で楽しめ、アプリには曲とキャラクターがセット！　『ビートマニア』は『ビートマニアⅡDX』シリーズの曲も入ってるんだ。さらに着信メロディーも配信中。ゲームで楽しめる曲を16和音と40和音で配信中。

e-AMUSEMENT情報

pop'n terminal好評運営中!!

これがTOP画面。ここからいろんな情報が閲覧できるよ。

君はどの曲が一位かな？　選曲するときの傾向も分かるね。

使ってないカードは有効期限をしっかりチェックしておこう。

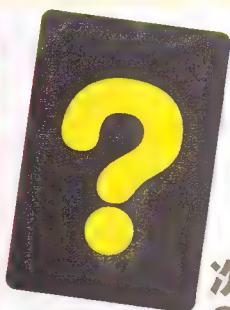
友達とたくさんプレイすると必然的にバトルが増えるよね。

注意：写真はイメージ図です。携帯電話会社、機種によって、画面は異なる場合がありますのでご注ください。

カードを使ってプレイしているならもちろん知っているよね。え？　まだ見たことない？　そんな人のために、『ポップン9』サイト、"pop'n terminal"をご紹介。

最初に、写真右上のTOP画面が表示されるよ。ここで、ポップンカードを選択し、中身を見たいエントリーカードを選択しよう。ここで選んだエントリーカードの使用キャラ、カード特典、使用オプションなどが見られるステータスや、そのカードを使って最もプレイした曲から順に上位10曲が表示される選曲TOP10。どのモードで何回プレイしたのかという情報が一目で分かるモード選択回数が見られるんだ。

しかしここで注意。"pop'n terminal"は有料だから、iモードでは「コナミネットDX」、J-SKYでは「コナミJ-アプリ」に加入してね。

携帯電話会社によって違う絵柄に注目！

携帯で応募して新しい絵柄をGET

オリジナルエントリーカードのキャンペーンが開催中だけど、もう応募したかな？　2月28日までがi-modeの受付期間。そして3月3日からはJ-phoneの受け付けが開始。i-modeとは違う絵柄が楽しみだね。J-SKYの人はどんどん応募しよう。

次はJ-sky 3月3日〜3月31日

隠しオプション：スーパーランダム

隠しオプション：キャラポップ君、おむすびポップ君

隠しオプション：ハイスピード×6、ハイスピード×8

●i-mode：iメニュー→メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→ゲームパック→コナミネットDX
●EZweb：トップメニュー→遊ぶ・楽しむ→ゲーム→コナミネット(4月対応予定)
●J-SKY：J-SKYメイン→ケータイゲーム→メーカー別リンク→コナミネット
●PC版コナミネット：http://www.konami.co.jp/k-tai/

BATTLE MODEをプレイする前に

ポップン友達ができたら一度ゲーセンでやってみて！

今作で、バトルが特に熱いってことに気付いているかな？　内容はこれまでの流れを汲むものだけど、実は相手の得点を奪えたり、ミニゲームが増えていたりと新しいシステムも取り入れられていて、盛り上がること間違いナシ！

相手とのハンデが必要なら……

黄色ボタンを同時押しして、NORMALやHYPERなどに譜面を変更できるけど、バトルでは左右の人同士、違う譜面で対戦できる。やり方は、右の表のとおり。これでハンデを設けられるね。

黄色同時押し	
1回	1PがHYPERに
2回	2PがHYPERに
3回	両者HYPERに
4回	両者NORMALに

曲が始まる前に

オプションはいかがですか？

曲を選択し、曲名とキャラクターがアップになる画面で、普通のプレイと同じようにオプションが付けられるよ。

まず左右の黄色を同時押し。そして、バトルの場合、左右のプレイヤーそれぞれの目の前のボタンで、ハイスピードやヒドゥン、サドゥンなど、自在に設定できるよ。

自分のプレイしやすいオプションを付けよう。逆にここでハンデを付けても面白いよ。

オジャマ発動だけじゃない！相手の得点をヨコドリ！

ミニゲームに勝つと、相手フィールドにオジャマ攻撃開始！　そして、レベルとお互いのスコアに応じて相手の得点を横取りするぞ！　どんなに勝っていても一発逆転が待っているので、最後の最後まで気は抜かないようにね！　お互いの状況はいろいろあるものの、基本的な横取り点数は、下の通り。

レベル	基本的な横取り点数
1	相手のスコアの1/50 最大1000点
2	相手のスコアの1/20 最大2500点
3	相手のスコアの1/10 最大5000点

ゲージをためて[illegible]させる！ミニゲームで[illegible]利を目指せ！

[illegible]

ビーチフラッグ NEW

とにかく青ボタンを連打、連打！　たたきまくって走ろう！

中央にある旗を目指して、それぞれ青ボタンをたたいて走れー!!　先に旗を取った方の勝ち。始まったらとにかく青ボタンを連打。

大玉転がし NEW

中央のタイヤまで、大玉を運ぶ。フキダシの指示に従って青ボタンを押したり離したりしよう。相手より先に大玉をタイヤに乗せよう。

指示どおりボタンを押したり離したりしないと、後退しちゃうよ！

ヤキュウ

スピードボール、分身魔球、炎の魔球の三種類があるよ。

飛んでくるボールを打ち返せ！　今回は魔球が熱い。青ボタンを押し続けてパワーをため、タイミング良くボタンを離せば魔球を打ち返すよ。

※大人げないことはやめましょう

※注意：良い子のみんなはマネをしないでくださいね。

※注意：ケーセンでリアルファイトは不許可デス。

バトルが始まると、ついつい熱くなっちゃうけど、ルールを守ってプレイしよう。

音事典 バトルモードでポップ君をたたくために使うボタンは、たったの三つ。あとは青いボタンを使うだけだ。初心者でもプレイできるし、三個所に落ちてくるポップ君を必死で拾えば、上級者はより熱く濃密なバトルができちゃうよ。腕前が違う人同士でもハンデを付けられるから、ポップン友達と親睦を深めるために、一度バトルにお誘いしてみてはいかがかな？

街中ポッパー大集合!! みんなでページを作ろう!

ポッパーズシルブプレ

～ボンジュール隊を倒せ!!～

※簡単なフランス語講座
シルブプレ：「ちょっとすいません」や「お願いします」の意
ボンジュール：「こんにちは」の意

シルブプレ式バトルルール

正々堂々闘うためにはルールは必須だよね。そこで、シルブプレ的バトルモードルールを提案。それに沿ってバトるのだ！

ルール

- 三人一組で1チーム。
- 筐体の設定は、バトルモード3曲設定。
  ※3曲設定以外の台ではそれに応じて複数回プレイ
  (人選はプレイしたチームの中から自由)
- 1曲ごとにプレイヤーを交代し、3曲終わった時点で勝ち星の多いチームが勝利。
- キャラクター選びは自由。
- 1曲目：ノーマルレベル15までの曲
- 2曲目：ノーマル、ハイパー共にレベル25までの曲
- 3曲目：レベル制限無し
- 最初のプレイヤーは、じゃんけんで1P側or2P側、最初の曲選択権利を決める。
- 二人目以降は、負けたチームのプレイヤーが曲選択をする。
  ※今回は初回ということで特別ルールが発動。3チームのリーグ戦。

今回の対戦チームを紹介

ボンジュール隊：あっくん・きらり屋・ハメコ。

ポップンの記事を作って早10年(嘘)。日本制覇を目標に今日も闘うポップンバトル。「ボンジュ～ル♪」と優しく声をかけるその姿は、まるで神(大嘘)。

今回の対戦相手だ！

音ゲーの会・親指隊

ポップン部と呼ばれるポップン専用チームも

上腕二頭筋

バトル開始

第一回戦 音ゲーの会・親指隊 vs. 上腕二頭筋

1曲目、かっくんとやまちゃんの対決は「ナニワ」。中盤ビーチフラッグでリバースのおじゃまを送りつけ、やまちゃんが勝利。2曲目は「キャロル」。ハヤトの激しいおじゃま攻撃に何とか耐えたらんちだったが、健闘空しく敗北。

後の無くなった親指隊りょーちんは、自信があるのか開き直りなのか、3曲目でなんと「メロパンク」EXを選曲。レベル46の激しい戦いを挑む。終盤、オジャマ攻撃で辛くも勝つことはできたが、時すでに遅し。2勝した上腕二頭筋が勝利！

第二回戦 ボンジュール隊 vs. 上腕二頭筋

一番手は、ポップンは「8」から始めました。の閃屋と、やまちゃんの対決。攻撃をくらいまくり、全くいいところが無いまま閃屋惨敗。

次に音ゲーということで本日急きょ参加が決まったハメコ。対TARA。ポップン初心者のハメコ。だが、天性の感か、はたまた運か、おじゃま攻撃に耐えて善戦。しかし最後はキャリアの差で撃沈。

あっくんとハヤトの闘いは、「ハイパンク」ハイパー。中盤、流れはボンジュール隊に傾いたかと思いきや、終盤におじゃまを大量に送られあっくんあえなく撃沈。上腕二頭筋、見事なまでにボンジュール隊をねじ伏せ、勝利を収めた。

第三回戦 音ゲーの会・親指隊 vs. ボンジュール隊

一番手かっくんと閃屋の対決。「ショウワブギウギ」でかっくんのおじゃま攻撃が閃屋へ襲いかかり、キングポップ君に隠れた画面になすすべもなく閃屋敗退。次のハメコ。vs.らんちは「プライド」。序盤はお互いゲージをためることに専念し、中盤でハメコ。が攻撃。ミニポップ君で牽制の後、爆走POP君＋ハイスピード2をらんちに送りつけ、ハメコ。が勝利。

ラストりょーちんとあっくんは「ハイパーJポップ2」EXで、一歩も引かぬ戦いを繰り広げる。中盤からドラマチックな展開が！　互いに細かく点数を稼ぎ、おじゃまを送って攻め立てる。両者一歩も引かず、曲が終了してみればなんとその点差は約2000点。ボンジュール隊、辛くも勝利を収めた。

結果

一位　上腕二頭筋
二位　ボンジュール隊
三位　音ゲーの会・親指隊

圧倒的な強さを見せて一位に輝いたのは、上腕二頭筋。おめでとうございます～！　親指隊は残念だったね、リベンジのおはがきお待ちしてま～す。

突撃インタビューでシルブプレ

左　東京都　けんたさん(24歳)
右　奈良県　せいのすけさん(22歳)

募集
ポッパーズシルブプレでは、ポッパーからのお便りを募集しています。コーナーの感想や、やってほしい企画、バトルの挑戦、イベントのお誘い、ポップンに関する質問などなど……。なんでもこい！　あて先は217ページ、「ポッパーズシルブプレ係」まで。お待ちしてまーす。

ポップンシリーズ楽曲&キャラクター 第三回人気投票 結果発表ですぞ！

キャラクター部門

人気投票も大好評で第三回！　回を重ねるごとに総投票数が多くなり、編集部ではうれしい悲鳴を上げてばかり。一枚一枚に詰まった、みんなのポップンに対するアツイ思いの数々は、はがきを見れば一目瞭然。イラストあり、コメントありでとても素晴らしいはがきばかり。今回はどんな順位になっているのかな？　君の好きなキャラクターは、楽曲は、上位にくい込んできているかな？　それでは人気投票いってみよう！

137.2pts.

怒濤の快進撃はだれも止められない！

Ash（アッシュ）

三回連続1位と、その強さを遺憾無く発揮したアッシュ。ファンの支持は最高潮。アッシュを愛するポッパーからのコメントを紹介するよ。

もうLOVE！　とことんLOVE！（富山県　アッスさん）／カッコかわえー、犬、犬、犬!!（佐賀県　柚鬼さん）／『8』のくねくねなアクションがカワイイ。（富山県　赤肉さん）／彼無しじゃポップンハマれません!!（青森県　銀星さん）／ポップンで一番最初に一目ボレしちゃいました！（東京都　文太さん）

133.7pts.

やはりここへ追随してきたのは

Yuli（ユーリ）

最後まで頑張っていたモノの、惜しくも1位の座に輝くことができなかったユーリ。しかし、ファンの熱い思いは変わらない。

むっちゃカッコイイ&カワイイ。負けたときのアクションも◎（神奈川県　氷浦鈴音さん）／1番カワイイ、大好き！（宮城県　流離さん）／リーダーって感じでクール!!っぽい（滋賀県　蒼井ちなつさん）／全キャラの中で一番カッコイイし、ステキだからです！（福島県　篠崎友夜さん）

87.9pts.

3位の地位を守りきる！

Smile（スマイル）

一時期4位の六に抜かれはしたものの、スマイルファンの熱い応援で再び3位に！　そして守り切った。これもファンの声援のおかげだ。

包帯と笑い方がミリョク的で大好きです！（群馬県　ぶう。さん）／彼にホレてポップンを始めました！　大好きです！（神奈川県　bishoさん）／とにかく彼の笑顔がLOVE！（新潟県　優希さん）／一言で語ると愛。（福岡県　水無月弐瑀さん）

4位～21位までの順位

キャラクター	得点	キャラクター	得点
六	60.4pts.	ポエット	19.9pts.
ハヤト	42.2pts.	タイマー	18.2pts.
ジズ	39.8pts.	マコト	
ジュディ	31.6pts.	ミルク	17.6pts.
サナエ♥ちゃん	24.0pts.	リエ♥ちゃん	16.4pts.
ししゃも		Mr.KK	15.8pts.
MZD	23.4pts.	サイバー	14.0pts.
かごめ	22.3pts.	ユンタ	13.4pts.
ツララ	20.5pts.	スギくん	12.9pts.

シリーズに見るキャラの人気

シリーズを通してみると、一人だけには絞れないという声が大多数。それはキャラクターそれぞれの個性がしっかりしているため。そして、各シリーズで好きになるキャラがいるため。その割合が結果的に多くなったのが上位3キャラ。ファンの熱い支持は何よりの宝だと思い知る結果だ。

楽曲部門

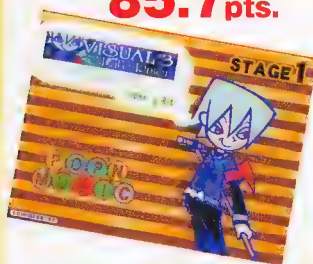
1位 94.7pts.

Fashion ~ver.1~
パワーフォーク6　新堂敦士

強い！　としか言いようのない「パワーフォーク6」。こちらもキャラと同じく3回連続1位を獲得。新堂氏のパワフルな歌声が、ファンと共に呼び込んだといってもいいだろう。2位と大きな差を付けての圧勝だ。

調がとても良い！（熊本県　零士郎さん）／これしかナイッ！（秋田県　朝寝坊さん）／たたいていて楽しい。ヤル気の出る曲です！（宮城県　喜風伊咲さん）／この歌で新堂さんLOVE!!（茨城県　百済マコトさん）／思わず出だしのバンババンバンを口ずさんでしまいます。（奈良県　こつぶさん）／力強くて迫力がある。（新潟県　とらさん）／たたきやすくて大好き。（東京都　水無月翠さん）／ノリが良くてカッコイイ。（新潟県　無月さん）／聞いていると励まされる曲です。（香川県　ひだかじょうさん）／新堂さんステキ。（愛媛県　ばななさん）

2位 85.7pts.

Late Riser
ヴィジュアル3　good-cool

こちらも3回連続2位と大健闘。しかし1位の「パワーフォーク6」には届かず……。曲と歌声がとても絶妙なバランスで、譜面もたたきやすく、曲も好きだけど譜面も好きというプレイヤーが多かった。

声がクールで好き！（熊本県　Akihaさん）／カッコよくて大好き！　よく口ずさんでます♪（神奈川県　ユスラさん）／1日1回以上聞いてます！　大好きです！（北海道　raw eggさん）／プレイしやすくて好き。（岡山県　三日月明さん）／カッコよいです。ノリやすいのもGood！（東京都　雨雲百合さん）

3位 52.4pts.

大見解
ヒップロック　Des-ROW・組

前回から引き続き「ヒップロック」が3位を死守！　新曲が勢いを増してきた今回のランキングでは見事。こういった新しいジャンルの曲も、ポッパーに認められている証拠だろう。

独特のノリがいい！（栃木県　タカハシさん）／歌詞がカッコイイ！（京都府　中浜リョウさん）／早口でカッコ良い!!（岡山県　めそさん）／とにかく好き過ぎです。クリアできないけど空で歌えるようになるまでやりました……。（大阪府　泉かなめさん）／男らしくてカッコイイ曲。（沖縄県　中山さくらさん）／だはっだはっが好きです。（山梨県　BACKY Loveっ子さん）

楽曲の順位は？

シリーズを通して常に人気の上位に位置する「パワーフォーク6」と「ヴィジュアル3」が3カ月連続ランクイン。しかし、3位の「ヒップロック」が猛追撃。そろそろ2位を射程圏内にとらえる。4位以降は、全体的に票が集まってきているため、上位との差が無くなってきている。楽曲はキャラよりも各々の個性が出るため、基本的には票が割れるようだ。

4位～21位までの順位

順位	ジャンル	得点
[illegible]	ダークネス2	51.8pts.
[illegible]	ソフトロック	50.6pts.
	ハイパンク	
[illegible]	メロパンク	36.9pts.
8位	ヴィジュアル2	35.7pts.
9位	パワーフォーク2	35.1pts.
[illegible]	ヒップロック2	34.5pts.
[illegible]	ユーロビート	29.7pts.
12位	ガールズロック	23.2pts.
	ミスティ	
[illegible]	パワーフォーク5	20.8pts.
15位	フレッシュ	19.6pts.
[illegible]	サイバーロカビリー	16.1pts.
17位	ウィンターダンス	13.6pts.
	パストラル	
[illegible]	パワーフォーク4	12.5pts.
[illegible]	スウェディッシュ	11.9pts.
	ナイトアウト	

第四回人気投票
ポップン9
楽曲&キャラクター

第三回まで実施してきた人気投票だけど、楽しんでくれているかな？　次回の人気投票はポップンシリーズではなく、『ポップン9』の新キャラクターと新楽曲限定の人気投票だよ。投票するときは下の募集要項を見てね。

だけど、今回の募集で気を付けなくちゃいけない点が一つ。『ポップン9』の新キャラクターと新楽曲以外への投票は、無効投票となり、集計できないよ。

『ポップン9』ではどのキャラが、そしてどの楽曲が1位を獲得するのかな？　楽しみ。みんなの好きなキャラクターや楽曲に、熱い思いの入ったコメントを載せて応募してね。たくさんのご応募、お待ちしています!!

今度はポップン9限定!!

第四回プレゼント

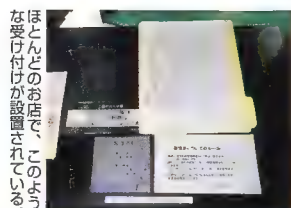
手ぬぐい、提灯、コースター、ステッカーのうちいずれかを20名様にプレゼント。次で一段落する人気投票。ここで逃したらもう手に入らないかも!?

募集要項はコチラ

- 応募は必ず巻末のアンケートはがきの自由欄を使用。
- 「好きな楽曲」、「好きなキャラクター」をそれぞれベスト3まで書いてください（理由も添えてね）。
- 楽曲とキャラクターは別部門ですが、アンケートはがき1枚で両部門への投票は可能。
- 『ポップン9』の新キャラクター、新楽曲以外は無効投票とします。お気をつけください。

第四回 締め切りは 3月10日 必着

Ver.2.0から始めるWCCF

「Ver.2.0も出たことだし、WCCFをプレイしてみようかな～」というアナタのために、簡単な入門講座を開設！　初プレイ時の注意点をいくつか挙げてみたぞ。

ほとんどのお店で、このような受け付けが設置されている。

●スターターパックを用意：初めてゲームをプレイするときには、スターターパックが必要。プレイする前に、筐体付近に設置されている専用ベンダーで購入しておこう。価格は1000円だ。
●受け付けで名前を書く：筐体に空席がある場合はすぐにプレイできるが、筐体が満席の場合には、受け付けで名前を書く必要がある。整理券をもらって、順番が回ってくるのを待とう。
●プレイ回数制限がある：みんなが平等にプレイできるように、「1回6クレジットまで」といったプレイ回数制限が設けられている。

1プレイの流れ

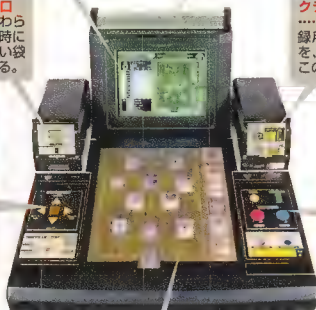
スターターパック購入(初回のみ)
↓
クラブチームカード挿入
↓
コイン投入
↓
クラブチーム作成(初回、監督継承時のみ)
↓
チームマネージメント
↓
試合
↓
選手カード払い出し
↓
クラブチームカード排出

プレイ筐体各部について

モニター……練習や試合の模様などは、すべてこのモニターに映し出される。

ランプ……この部分が同じ色で点灯しているプレイヤーと対戦する。

選手カード排出口……勝敗にかかわらず、ゲーム終了時に選手カードが黒い袋に入って出てくる。

クラブカード挿入口……チームデータ記録用のクラブカードを、コイン投入前にこの部分へ挿入する。

戦術ボタン……プレス・中央突破・カウンター・左サイド攻撃・右サイド攻撃、以上5種類の戦術指示を出すボタン。一度押すと戦術がONになり、もう一度押すとOFFに。複数を同時に使うことも可能。

シュートボタン&キーパーボタン……赤いボタンでシュートを撃つ指示、青いボタンでキーパーをボールに向かわせる指示を出す(押している間向かっていく)。シュートボタンを押さないと選手がシュートを撃たない点に注意。

配置エリア……この上に選手カードを配置。リアルタイムでカードの位置を読み取ってくれる。

TOP SCORERS

ダヴィド・トレセゲ

2001-2002シーズン得点王の一人、ユベントスFWのトレセゲ。点取り屋として活躍してくれるぞ。

ダリオ・ヒュブナー

35歳という年齢で2001-2002シーズンの得点王に輝いたヒュブナーが、見事レアカード入り！

MVP

ダヴィド・トレセゲ

レアカード最上級格のMVPは、トップスコアラーズとしてもカードが追加されたダヴィド・トレセゲ。MVPのカード出現率は、数千分の1とか。

『Ver.2.0』稼働間近！心の準備はいいか？

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002 Ver.2.0
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2002年3月予定
■使用基板：NAOMI2

稼働開始が目前の『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002 Ver.2.0(以下WCCF 2001-2002 Ver.2.0)』。今月は、『Ver.2.0』で追加されたレアカードのグラフィックのほか、追加カードリストの完全版を公開！

Index of This Month

Impression
インプレッション

本作の稼働開始は当初2月だったが、残念ながら3月に延期となってしまった。しかし、稼働開始が遅れた分、ゲーム内容はしっかり煮詰められている。CPUのAIが大きく変更され、画面上の選手たちはよりセリエAに近い"激しい"動きをするようになったのだ。単に選手カードが増えたわけではない。新しいゲームに触るつもりでプレイしてみよう。

『WCCF 2001-2002 Ver.2.0』追加カードリスト完全版

『Ver.2.0』で追加されたレギュラーカード、スペシャルカード、レアカード、すべての選手カードデータを完全網羅！　このリストを片手にコンプリートを目指そう!!

REGULAR & SPECIAL

カード番号	選手名	ポジション	OF	DE	TE	PO	SP	ST	総合	特殊能力
A01	ジャンルカ・[illegible]	DF	11	14	12	12	15	15	79	精力的なオフザボール
A02	[illegible]	MF	14	13	18	14	11	14	84	ドライブ・パス
A03	ヨナタン・バキーニ	MF	13	11	14	10	17	15	80	サイドの職人
A04	ダニエレ・フランチェスキーニ	MF	12	13	13	11	14	16	79	サイドからのプレス
A05	プレドラグ・ミヤトヴィッチ	FW	16	6	17	13	13	11	76	エレガントなトラップ
A06	[illegible]	FW	18	7	14	15	17	14	85	鋭敏なカット・イン
A07	アドリアーノ	FW	17	6	15	19	16	14	87	弾丸シュート
A08	エムレ・ベロゾグル	MF	15	9	16	11	17	15	83	迅速なスペース進出
A09	アンドレス・グリエルミンピエトロ	MF	13	9	14	14	15	16	81	両足を駆使したドリブル
A10	ニコラ・ヴェントラ	FW	16	7	13	16	14	13	79	強烈なシュート
A11	ファビアン・カリーニ	GK	7	18	11	17	12	11	76	滑らかなセービング
A12	アレッサンドロ・ビリンデッリ	DF	10	15	14	13	14	14	80	高精度のアーリークロス
A13	クリスティアン・ゼノーニ	MF	12	13	14	12	16	15	82	精力的なオフザボール
A14	マルセロ・サラス	FW	17	6	15	14	16	13	81	ランニング・ボレー
A15	ヤープ・スタム	DF	10	19	13	20	12	14	88	絶対的なマンツーマン
A16	シニサ・ミハイロヴィッチ	DF	14	15	15	16	10	13	83	悪魔の弾道
A17	ディエゴ・パブロ・シメオネ	MF	13	16	13	16	13	16	87	ファンタジスタの影
A18	カレル・ポボルスキー	MF	14	9	15	12	18	13	81	電光石火
A19	ホッキ・ジュニオール	DF	10	15	12	19	13	14	83	積極的なロングフィード
A20	マッシモ・ドナーティ	MF	12	13	14	14	13	14	80	ハードタックル
A21	ウミト・ダヴァラ	MF	14	11	14	14	15	15	83	ライン際のドリブル
A22	ハヴィ・モレノ	FW	17	7	13	17	14	14	82	強靭な肉体
A23	ホセ・マリ	FW	14	7	16	13	15	14	79	前線でのチャンスメイク
A24	クラウディオ・タファレル	GK	7	17	11	14	10	8	67	PKキーパー
A25	ヨハン・ミクー	MF	14	8	17	13	12	13	77	ロングスルーパス
A26	ホルへ・ボラーニョ	MF	11	13	12	13	15	17	81	思い切った展開
A27	ハカン・シュキュル	FW	17	5	14	17	13	13	79	強引にねじ込むヘッド
A28	オスカル・コルドバ	GK	9	18	14	14	15	11	81	リベロ・キーパー
A29	マッテオ・グァルダルベン	GK	6	16	9	19	9	10	69	山のような存在感
A30	ホセ・フランコ	FW	15	6	13	16	10	12	72	柔らかなトラップ
A31	[illegible]	MF	15	6	11	14	18	13	77	躍動するステップ
A32	ロベルト・カルロス・ソサ	FW	16	5	11	19	8	12	71	ハイタワー

BEST ELEVEN

カード番号	選手名	ポジション	OF	DE	TE	PO	SP	ST	総合	特殊能力
AE1	ジャンルイジ・ブッフォン	GK	7	20	11	18	15	11	82	難攻不落
AE2	マルコ・マテラッツィ	DF	12	18	12	20	12	14	88	空中戦の覇者
AE3	チロ・フェラーラ	DF	10	18	11	15	13	14	81	臨機応変な守備戦術
AE4	アレッサンドロ・ネスタ	DF	9	20	12	18	15	16	90	鍵をかける動き
AE5	クリスティアーノ・ドニ	MF	16	12	16	17	14	16	91	縦横無尽のプレー
AE6	マッテオ・ブリーギ	MF	14	13	17	13	14	15	86	天才的なポジショニング
AE7	エウジェニオ・コリーニ	MF	15	13	17	11	14	16	86	万能なゲームメイカー
AE8	ルイジ・ディ・ビアッジョ	MF	13	15	12	15	13	18	86	熟練労働者
AE9	[illegible]	FW	18	5	20	10	13	10	76	ファンタジスタ
AE10	クリスティアン・ヴィエリ	FW	20	6	14	20	15	14	89	走る戦術
AE11	アレッサンドロ・デル・ピエロ	FW	18	8	19	13	15	14	87	天に捧げるゴール

TOP SCORERS

カード番号	選手名	ポジション	OF	DE	TE	PO	SP	ST	総合	特殊能力
TS1	ダヴィド・トレセゲ	FW	19	8	16	17	16	14	90	研ぎ澄まされた得点感覚
TS2	ダリオ・ヒュブナー	FW	19	6	15	16	14	14	84	サイボーグ

MVP

カード番号	選手名	ポジション	OF	DE	TE	PO	SP	ST	総合	特殊能力
MVP	ダヴィド・トレセゲ	FW	20	8	16	17	16	14	91	一撃必殺

リストの見方

●選手名部分
…アタランタ
…ボローニャ
…ブレシア
…キエーボ・ベローナ
…フィオレンティーナ
…インテル
…ユヴェントス
…ラツィオ
…ミラン
…パルマ
…ペルージャ
…ピアチェンツァ
…ローマ
…トリノ
…ウディネーゼ

●カード番号部分
…レギュラーカード
…スペシャルカード
…レアカード

●ポジション部分
GK …ゴールキーパー
DF …ディフェンダー
MF …ミッドフィルダー
FW …フォワード

●各種数値部分
OF……オフェンス
DE……ディフェンス
TE……テクニック
PO……パワー
SP……スピード
ST……スタミナ
総合……ステータス総合

BEST ELEVEN

マッテオ・ブリーギ
将来有望な若きMF。旧バージョンに比べて、総合能力値が「7」もアップしている。

クリスティアーノ・ドニ
機動力、得点力、戦術理解力……すべての面で高い能力を持つ。中盤左寄りで活躍する。

アレッサンドロ・ネスタ
世界最高DFの呼び声も高いネスタ。『Ver.2.0』でも、そのディフェンス力は健在だ。

チロ・フェラーラ
ユベントス黄金期を支えたベテランDF。堅実な守りで相手の攻撃を防いでくれる。

マルコ・マテラッツィ
レギュラーカードから見事昇格したマテラッツィ。ぜひセンターバックとして使いたい。

ジャンルイジ・ブッフォン
『Ver.2.0』でも、最強の守護神として君臨するブッフォン。GKはこの選手で決まり！

アレッサンドロ・デル・ピエロ
スタミナ値がアップしたのはうれしい限り。これで前・後半通して活躍してくれそうだ。

クリスティアン・ヴィエリ
相変わらずオフェンス値&パワー値が高く、エースストライカーとして活躍してくれる。

ロベルト・バッジョ
旧バージョン同様、スタミナに不安があるのは否めない。しかし、ファンなら使うしか！

ルイジ・ディ・ビアッジョ
「縁の下の力持ち」という言葉が似合う選手。献身的な動きで、ピンチの芽を摘み取る。

エウジェニオ・コリーニ
キエーボの中盤を支えるベテランMF。ゲームメイキングに優れ、チャンスを演出する。

『Ver.2.0』補足：『Ver.2.0』で追加された46枚のカードは、旧バージョンの309枚に交ざった形で供給されることになる。また、『Ver.2.0』で初めてプレイするときは、新たにクラブチームカードを用意する必要は無い。今まで使ってきたクラブチームカードを挿入すれば、そのままデータが引き継がれるようになっているぞ。

協力：株式会社セガアミューズメント東日本支社
株式会社ヒットメーカー

WCCFトレーディングツアー

ブンブン丸（ファミ通編集部） マジン（アルカディア編集部） カミカゼ長田（ファミ通編集部） マグナム時（ファミ通編集部）

ファミ通&アルカディア両編集部の『WCCF』好きな面々が、全国各地の『WCCF』設置店舗でイベント来場者とカードをトレードするというこの企画。今回は札幌での模様をお届け！

クラブセガ ススキノ

住所：北海道札幌市中央区南5－13－1
TEL：011－532－9055
アクセス：地下鉄南北線ススキノ駅下車、ホテル東急イン裏、徒歩1分

札幌の繁華街ススキノにあるセガ直営店。1Fにビデオゲームやプライズゲーム、2Fにメダルゲームが設置されている。平日の営業時間は午前11時～翌朝8時、金・土・祝日前は24時間営業。

選手カードが雪とともに降り注いだ！

今回のトレーディングメニュー

カード種別	選手名（所属クラブ／ポジション）
BE&BSセット	アンドリー・シェフチェンコ（ミラン／FW）
	エルナン・クレスポ（ラツィオ／FW）
ベストストライカー	ロナウド（インテル／FW）
ベストイレブン	パオロ・マルディーニ（ミラン／DF）
	リリアン・テュラム（ユベントス／DF）
	ジャンルイジ・ブッフォン（ユベントス／GK）
レギュラー（ロケテ版）	アレッサンドロ・コスタクルタ（ミラン／DF）
	マッシモ・ドナーティ（ミラン／MF）
	ウミト・ダヴァラ（ミラン／MF）
スペシャル（ロケテ版）	パオロ・マルディーニ（ミラン／DF）
	フィリポ・インザーギ（ミラン／FW）
	マヌエル・ルイ・コスタ（ミラン／MF）

プレゼントはロケテ版ブッフォン！『Ver.2.0』の選手カードも特別に披露!!

イベント終盤には、ヒットメーカー広報の西村さんが乱入！　3月から稼働する『Ver.2.0』のセールストークをしてくれた。

毎月恒例の「WCCFトレーディングツアー」も、早いもので6回目を迎えた。今回の開催場所は、雪祭り真っ最中の札幌ススキノにある「クラブセガススキノ」。冬の北海道にトレーディング隊フルメンバーで乗り込んできたぞ。来場者は約110名！　ホント感謝です。

札幌でのトレーディングメニューは、左にあるリストの通り。スペシャルカードの需要が少なくなってきているということで、今回からはレアカードとロケテスト版カードの2本立てでトレーディングを構成した。

プレゼント抽選会では、前回に引き続きロケテスト版レアカードがお目見え。今回はロケテスト版ベストイレブンの中でも最も希少価値のある、ジャンルイジ・ブッフォン（ユベントス）が抽選で1名にプレゼントされた。

イベント終盤にはスペシャルゲストも登場。ヒットメーカー広報担当である"ケンサクエンジン"こと西村さんが、『Ver.2.0』と「WCCF CUP WINNER'S CUP」の宣伝のためにわざわざ駆け付けてくれたのだ。さすが元お笑い芸人というだけあって（本当）、西村さんのトークは軽快。特別に『Ver.2.0』の選手カードも何枚か披露され、場内は大いに盛り上がった。

次回開催場所は全国大会決勝会場だ!!

突然ながら、3月の「WCCFトレーディングツアー」はお休みさせていただきます。それは……以前行なった「セリエA選手直筆サインプレゼント企画」のために、我々トレーディング隊がイタリアへ行くからです！　イタリアリポートは次号で掲載予定。どうぞお楽しみに!!

というわけで、次回の「WCCFトレーディングツアー」は4月。場所は「WCCF CUP WINNER'S CUP」決勝会場！　詳細は次号に掲載するので、お見逃し無く！

札幌編の感想とか：今回のトレーディングツアーは1泊2日（いつもは日帰り）。札幌のおいしいラーメンや成吉思汗（ジンギスカン）を食べたり、雪祭りを見に行ったりできて、わりと有意義な旅でした。あと、ビックリしたのはゲーセンの営業時間。北海道の風営法の下では、ゲーセンやパチンコ屋などが深夜も営業できるんだって。他県に住んでいる人は羨ましい!?

大会ルール・注意事項

- 大会モードの「U-5」設定（レア&スペシャルカードが合計で5枚以下までしか使用できない）で実施。
- 予選大会の参加定員は32名。
- 大会へのエントリー費は一人1,500円。参加者には参加賞として、もれなくデッキケース・未開封選手カードが手渡される。
- 参加人数が8名以下の場合はトーナメント戦、9名以上の場合は予選リーグ&決勝トーナメントを行なう。
- 大会時は、WCCFベンダーおよび筐体から払い出されるカードおよびスリーブのみ使用可能。何らかの手を加えたカードでの出場は不可。
- いったん辞任した監督の「クラブチームカード」は使用可能。
- ロケテスト時の選手カードは使用禁止。
- 予選大会に優勝したプレイヤーには、それぞれの地域で開催される決勝大会に進出する権利が与えられる。
- 予選大会に優勝したプレイヤーは、その後に開催されるほかの店舗での予選大会（別の地域の予選大会含む）に出場することはできない。

既に全国各地で開始されている「WCCF CUP WINNER'S CUP」店舗予選。まだ参加していない人にも、一度挑戦して負けてしまった人にも、3月中旬までチャンスはある！　下の開催店舗リストを参考に、ぜひチャレンジしてみよう！

予選大会日時	店舗名	住所
WCCF Hokkaido CUP 【決勝大会】3月21日（祝） 16：00～ クラブセガススキノ ＜1名選出＞		
3月8日（土）20：00	セガワールド旭川	北海道旭川市永山7条4丁目97-1
3月9日（日）16：00	クラブセガススキノ	北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1
WCCF Tohoku CUP 【決勝大会】3月23日（日） 14：00～ セガワールド泉バイパス ＜1名選出＞		
3月2日（日）17：30	セガワールド八戸R45	青森県八戸市城下4-1-29
3月2日（日）13：00	クラブセガ盛岡	岩手県盛岡市大通1-9-12
3月2日（日）15：00	クラブセガ仙台	宮城県仙台市青葉区一番町4-3-27
3月9日（日）12：00	オリエントパークセガワールド	福島県郡山市安積町荒井字大久保35-1
3月9日（日）13：00	セガワールドバレン	福島県いわき市小名浜林城字塚前18-1
3月15日（土）15：00	セガワールド白河	福島県白河市新高山2
[illegible]		
3月2日（日）14：00	セガワールド新発田	新潟県新発田市新栄町2-4-6
3月2日（日）15：30	セガワールドグリーンシティ	埼玉県川口市安行領根岸外谷田3180-1
3月2日（日）15：00	セガワールド和光	埼玉県和光市丸山台1-4-5
3月8日（土）13：00	クラブセガ幕張	千葉市美浜区ひび野1-8　メッセアミューズモール1F
3月9日（日）19：00	セガワールド日立	茨城県日立市田尻町3-26-1
3月9日（日）18：30	セガワールド太田	群馬県太田市西矢島575
3月9日（日）14：00	ハイテクセガ千葉	千葉県千葉市中央区富士見2-4-1
3月9日（日）13：00	セガワールド川口	埼玉県川口市東領家2－2－10
3月9日（日）15：00	クラブセガ所沢	埼玉県所沢市日吉町8-1
WCCF Tokyo CUP 【決勝大会】3月22日（土） 15：00～ [illegible] ＜3名選出＞		
3月2日（日）19：00	セガワールド青梅	東京都青梅市千ヶ瀬4-326-1
3月2日（日）16：00	セガワールド東大和	東京都東大和市桜ヶ丘1-1330-19　ビッグボックス東大和1F
3月2日（日）13：00	新宿スポーツランド西口	東京都新宿区西新宿1-12-5
3月8日（土）19：00	セガワールド船堀	東京都江戸川区船堀1-6-10
3月8日（土）19：00	クラブセガ立川	東京都立川市柴崎町3-2-1サザンビル1F
3月8日（土）19：00	クラブセガ綱島	横浜市港北区綱島西2-6-29
3月9日（日）19：00	セガワールド成増	東京都板橋区成増2-17-24
3月9日（日）19：00	セガワールド厚木田村町	神奈川県厚木市田村町6-19
3月9日（日）16：00	セガワールド西鶴間	神奈川県大和市西鶴間1-17-6
3月9日（日）11：00	新宿スポーツランド中央口	東京都新宿区新宿3-26-2
3月15日（土）19：00	セガワールドパルテノス	東京都多摩市落合1-1040　丘の上パティオ
3月15日（土）19：00	ハイテクランドセガBREEZE	神奈川県横浜市西区南幸2-13-9　第4宮本ビル
3月16日（日）15：00	上野パセラ	東京都台東区上野2-14-30
3月16日（日）19：00	西郷会館	東京都台東区上野4-10-17
3月16日（日）16：00	セガワールドアルカス	東京都府中市宮西町2-5-1　さくら三番館
WCCF Hokuriku CUP 【決勝大会】3月21日（祝） 15：00～ セガワールド富山中央 ＜1名選出＞		
3月8日（土）18：00	セガワールド上田	長野県上田市大字上田1847-1
3月9日（日）16：00	セガワールド高山	岐阜県高山市上岡本町7丁目7
3月16日（日）16：00	セガアリーナ	福井県福井市丸山町1丁目410
WCCF Tokai CUP 【決勝大会】3月23日（日） 15：00～ セガデポルテ ＜2名選出＞		
3月2日（日）15：00	岐阜GIGO	岐阜県岐阜市日ノ出町2丁目20番地
3月2日（日）16：00	セガワールド豊明	愛知県豊明市前後町螺貝1384-1
3月2日（日）18：00	セガワールドスキップタウン	三重県鈴鹿市西條町字馬渡381番地2
3月2日（日）19：00	セガワールドサントムーン	静岡県駿東郡清水町玉川61-2
3月7日（金）20：00	メトロポリス安城（旧：キャット安城）	愛知県安城市浜富町6-8
WCCF Tokai CUP 続き		
3月8日（土）19：00	メルクス東名	愛知県瀬戸市西原町2丁目114
3月9日（日）16：00	アミューズメントキャット小牧	愛知県小牧市間々片山181-1　タイムトラベル館
3月9日（日）19：00	セガアリーナ豊橋	愛知県豊橋市藤沢町140-1
3月14日（金）20：00	アミューズメントキャット半田	愛知県半田市旭町3-11
3月15日（土）19：00	セガワールド一宮	愛知県一宮市音羽通り3丁目11-30
3月16日（日）15：00	クラブセガ金山	愛知県名古屋市熱田区金山町1-19-2
3月16日（日）17：00	セガワールド四日市ガルボ	三重県四日市市泊小柳町4番5号　パワーシティ四日市F棟
3月16日（日）19：00	セガ・チャーリーワン	静岡県静岡市中吉田15-8
WCCF Kansai CUP 【決勝大会】3月22日（土） 11：00～ セガアリーナPadou ＜3名選出＞		
3月2日（日）15：00	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32　京都ショッピングセンタービルAM棟2F
3月2日（日）18：00	セガワールド和泉	大阪市北区角田町5-15 HEPFIVE 8・9F
3月2日（日）14：00	セガワールド布施	大阪府東大阪市長堂1-1-1　ロンモール布施内
3月7日（金）18：00	セガワールド福田	大阪府堺市福田1056-1
3月8日（土）13：00	アミューズメント デプト	奈良市角振新屋町1-1
3月8日（土）16：00	セガワールドりんくう	大阪府泉佐野市りんくう往来南3-1
3月8日（土）19：00	ハイテクランドセガ西中島	大阪市淀川区西中島3-16-8　深井センタービル1・2F
3月9日（日）15：00	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19
3月9日（日）14：00	セガワールドながさわ	兵庫県明石市魚住町清水2464-1　長沢ドライブイン内
3月15日（土）11：00	セガワールド門真	大阪府門真市大字稗島295
3月16日（日）13：00	クラブセガ紫光	大阪市北区堂山町9-28
3月16日（日）10：00	セガアリーナPadou	大阪市西区千代崎3丁目北2-3
3月16日（日）14：00	セガワールド岩出	和歌山県那賀郡岩出町大字備前字橋本50番地
WCCF Chu-Shikoku CUP 【決勝大会】3月21日（祝） 15：00～ 広島GIGO ＜2名選出＞		
3月2日（日）12：00	セガワールド倉敷	岡山県倉敷市西中新田字八反割535-2
3月2日（日）14：00	セガワールド枝松	愛媛県松山市枝松5-7-32
3月8日（土）15：00	セガワールドMEGA	広島県広島市安佐南区中筋4-11-7
3月8日（土）18：00	セガワールドゆめタウン長府	山口県下関市ゆめタウン2-7
3月9日（日）15：00	広島GIGO	広島県広島市中区本通3-5せらかく本通ビル
3月9日（日）14：00	セガワールド福山南蔵王	広島県福山市南蔵王町6-1-1
3月9日（日）15：00	クラブセガ松山	愛媛県松山市大街道1丁目4-12
3月14日（金）19：00	セガワールド高松	香川県高松市勅使町字山王535
3月16日（日）16：00	ハイテクセガパドック	広島県広島市南区松原町5-15
3月16日（日）17：00	セガワールド米子	鳥取県米子市両三柳2778-2
WCCF Kyushu CUP 【決勝大会】3月22日（土） 15：00～ 天神GIGO ＜1名選出＞		
3月2日（日）20：00	セガワールド板付	福岡県福岡市博多区西月隈6-1-51
3月8日（土）21：00	セガワールドタイガー	宮崎県都城市栄町20-1　タイガーワンダーランド1F
3月9日（日）17：00	ハイパーメッセ	福岡県北九州市小倉南区北方4-6-12
3月9日（日）20：00	セガワールドパピヨンプラザ	福岡県福岡市博多区千代1-2-17
3月9日（日）18：00	セガワールドもみの木村	長崎県諫早市小川町90-1
3月9日（日）14：00	セガワールド有明プラザ	熊本県荒尾市原万田700-1
3月9日（日）18：00	セガワールド高城	大分県大分市牧1-161-8
3月9日（日）14：00	クラブセガ天文館	鹿児島県鹿児島市千日町15-7
3月9日（日）16：00	クラブセガ北谷	沖縄県中頭郡北谷町美浜9-8
3月15日（土）20：00	スーパーコメット西新	福岡県福岡市早良区西新4-7-1
3月15日（土）15：00	天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6

マ　2カ月ぶりのご無沙汰ってことで、今回は中盤戦に差し掛かったセリエAについて、今後の展望を探ってみよー。

ま　リーグも半分を終えて、上位は見えつつあるね。首位は大型補強で前評判の高かったミラン、そして昨季の雪辱を狙うインテルが並んでいる。

マ　ミランは攻撃陣が充実しているから分かるけど。

ま　確かに得点力の高さもスゴイんだけど、実はリーグ最少失点の守備力がものをいっているんだよね。やっぱりネスタの加入で守備が安定した。

マ　じゃあ、インテルは？

ま　得点王争いのトップを走るヴィエリだろうね。おかげでインテルはリーグ最多得点だから。それにケガのクレスポの代役として、バティストゥータが加入したからね。

マ　パワー満点のFWだよね。

ま　すごいよ。相手のDF陣は怖いだろうな。

マ　じゃあ、ユーベはどう？

ま　3位につけてはいるけど、好調のデル・ピエロがケガしちゃったのが痛い。

マ　マ、マジィ～!?

ま　順調に回復していれば、この本が発売される頃には復帰しているかもしれないけどね。ディ・バイオは頑張っているけど、やっぱりエースの負傷は大きいなあ。

マ　それじゃあ、俊輔の居るレッジーナは？

ま　むう～。何とか降格圏内を脱したけれど、予断を全く許さない。厳しい状況には変わり無いなあ。いい加減にいいFWを入れてくれないかな。

マ　せっかくのチャンスが活かされていないからね。

ま　このままじゃ「俊輔キラカード」の夢が……。

マ　俺はアレックスさえ居てくれればいいさ。

ま　いや、俺もルイ・コスタが居りゃあいいんだけどさ。

セリエA 2002-2003　第20節終了時　順位表

順位	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	インテル	45	14	3	3	42	20
2	ミラン	42	13	3	4	36	14
2	ユベントス	42	12	6	2	36	14
4	ラツィオ	38	10	8	2	35	19
5	キエーボ	34	10	4	6	29	19
6	ウディネーゼ	32	9	5	6	21	20
7	パルマ	31	8	7	5	35	24
8	ボローニャ	28	7	7	6	24	22
8	ペルージャ	28	8	4	8	25	27
10	ローマ	27	7	6	7	32	29
11	ブレシア	23	5	8	7	24	28
11	エンポリ	23	6	5	9	24	28
13	アタランタ	21	5	6	9	23	32
13	モデナ	21	6	3	11	14	29
15	レッジーナ	19	5	4	11	18	36
16	ピアチェンツァ	13	3	4	13	16	34
17	コモ	12	1	9	10	13	29
17	エンポリ	12	2	6	12	12	35

大会に関する情報、結果速報はこちら！　＜ヒットメーカーWCCF公式HP＞ http://www.wccf.jp/　＜「am.sega.jp」一般ページ＞ http://am.sega.jp/

中盤の壁となる3面突破を目指せ！

今回は、シューティング初心者がつまづきやすい2〜3面を集中攻略。難所をチェックせよ！

ケツイ 絆地獄たち

ケツイ　絆地獄たち
- メーカー：ケイブ／AMI
- ジャンル：縦スクロールシューティング
- 操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- 発売日：2003年1月21日発売（稼働中）
- 使用基板：オリジナル基板

[Impression]

1UPアイテムのおかげで、ずいぶん残機を増やせる印象がある。1〜2回ミスした程度ではモチベーションが下がらないのがうれしいね。

Text：善之字元帥

ステージ攻略 〜初級編〜

STAGE 2 耐久力の高い敵をどう処理するか？

2面で最も警戒すべきは、白い中型ヘリの「ドルフィン」。初心者は、コイツが現れたらボムの準備をしておく方がいい。

FINISH

START

地上のタンクで倍率稼ぎ

素早く倒さないとシザースは3機出現しない

ザコヘリ超ラッシュ

ハンガーは必ずロックショットで壊す

MAP中敵略称：A……アンティーター、D……ドルフィン、DR……ドリル、J=E……ジェム&イーニイ、M……マッドドッグ

3 シザーズと地上敵のからみが難しい

中ボスを倒した後に出現するシザーズは、キャラ回し（欄外参照）にもよるが、通常3機出現する。特に注意したいのはその3機目。ロックしたらすぐに左に切り返さないと、画面左の戦車群からの攻撃に追い詰められる。切り返すスキが無いときは迷わずボムを使っていこう。

これは悪い例。左に切り返さないと、戦車&ザコヘリの弾に追い込まれる。

1 ドルフィン空ける2&ザコラッシュの難所

ステージ前半の最難関ともいえる場所がここ。2機のドルフィンを何とか先に倒したいが、同時に出現するザコにロックを取られてしまうため、なかなかダメージを与えられない。初心者はボムをボタンを押す準備をしておいた方がいい。

ボムを使わない場合は、左のドルフィンにきちんとロックを掛けること。

2 中ボス「ジェム&イーニイ」との戦闘

弾数の多さに臆せず、画面の一番下でじっくり弾筋を見極めれば何とかなる。ただし、本体と後部車両にロックが分散してしまうと倒すまでに時間が掛かってしまう。すべてのロックは一カ所に集中させよう（始めは後部車両を狙う）。

後部車両を倒すのに手間取ると、浮遊機雷が出てきてやっかいなことに。

STAGE 2 敵の特徴と基本点

仮設ハンガー
メガテリウムやアルマジロが格納されているハンガー。倍率タイマー持続中にロックショットで倒すと大量の倍率チップを放出する。
基本点　380点

メガテリウム
頻出するザコ戦車。後述のアルマジロと隊列を組んで登場することが多い。メガテリウム自体は2連発の狙い弾を撃ってくる。
基本点　砲塔160点　土台160点

マッドドッグ
ウォリアーより大型で、耐久力も高い砲台。三つの砲身から交互に連射弾を撃ってくる。この弾は弾速が速いので警戒しておくこと。
基本点　690点

ティガー
設置型の砲台で、移動能力はまったく無い。耐久力も低いため、ショットで倒して倍率タイマーをセットするのに適した敵といえる。
基本点　砲塔80点　土台160点

ストーム
耐久力が最低クラスのザコヘリ。自機に向かって突進してきた後、狙い弾を撃ってくる。中ボス直後のラッシュ地帯には要注意だ。
基本点　160点

ドリル
変則的な5ウェイで攻撃してくる大型戦車。出現時に必ず小型戦車をともなうので、これらで倍率タイマーをセットしてから倒そう。
基本点　砲塔120点　土台370点

アンティーター
砲身を持ち上げた後、7ウェイをばら撒く中型戦車。大きさの割に基本点が低いので、破壊はロックショットにこだわらなくてもいい。
基本点　210点

ドルフィン
画面中央付近に停止し、自機を狙わない2連弾をばら撒く。耐久力が高いため、ショットではなくロックショットで倒すのが得策である。
基本点　370点

タンク（大／小）
ステージ後半に配置されている小型の地上物。背景に注目していないと発見しにくい。基本点は低いが、放出する倍率チップは多い。
基本点　100点

アルマジロ
メガテリウムよりも耐久力の低い主力戦車。ときおり単発の狙い弾を撃ってくるが、この弾でミスすることはほとんど無いだろう。
基本点　砲塔60点　土台100点

スサム
いわゆるアイテムキャリア。赤いタイプはパワーアップアイテムを、紫のタイプはボムアイテムを放出するが、攻撃方法に差は無い。
基本点　110点

ジェム&イーニイ
2両編成の特殊戦車。画面中をジグザグに移動しながら大量の弾をばら撒く。後部車両を破壊すると攻撃パターンが若干変化する。
基本点　本体2620点　後部車両1410点

ウォリアー
ステージ序盤に3門のみ設置されている砲台。攻撃方法は自機を狙う2連装の連射弾。弾の間にさえ入らなければ、怖い敵ではない。
基本点　140点

シザーズ
ステージ終盤に出現する大型ヘリだが、攻撃はそれほど厳しくない。基本点が高いので、できるだけロックショットで倒していこう。
基本点　530点

ゲー事典　キャラ回し：通常、敵の出現位置は「場所ごとに固定」されているが、中には素早く倒すと追加で敵が出現するところもある。この現象は通称キャラ回しと呼ばれ、スコアを稼ぐ際には非常に重要な要素である。ステージ2の場合、中ボス直後のザコヘリラッシュ、並びにその直後のシザーズがキャラ回しに対応しているので覚えておきたい。

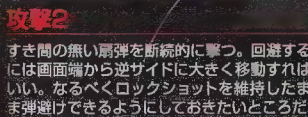
4ステージボス：スフィンクス

2段階目　次の攻撃を見すえた自機の移動を！

ボスの2段階目は、下に示した攻撃1～3を順に繰り返すアルゴリズムになっている。このうち、攻撃2と3を避けるためには自機の初期位置が重要になるので、あらかじめ避けやすい場所に移動しておくこと。また、ボスの攻撃は時間の経過につれて厳しくなることにも注意。ロックショットを当てている時間をなるべく長くして、ダメージ効率を上げよう。一度もショットを使わなければ、2回目の攻撃3が来る直前にボスを倒せるぞ。

攻撃1

中央の自機を狙う扇弾を連射。扇弾は最初9ウェイだが、2ループ目以降は弾数がどんどん増えていく。攻撃2を回避しやすくするため、次第に端へと移動するように避けよう。

攻撃2

すき間の無い扇弾を断続的に撃つ。回避するには画面端から逆サイドに大きく移動すればいい。なるべくロックショットを維持したまま弾避けできるようにしておきたいところだ。

攻撃3

主砲から射出された茶色の弾（この弾にも当たり判定あり）がさく裂し、画面全体にピンク弾と青弾が広がる。茶色の弾は左右交互にさく裂するので、あまり端に寄り過ぎると危険だ。

初心者へのアドバイス　攻撃3をまともに避けきるのはちょっと厳しいので、ボスにロックしたままボム（ロックボム）を使ってしまうのがオススメだ！

スフィンクス

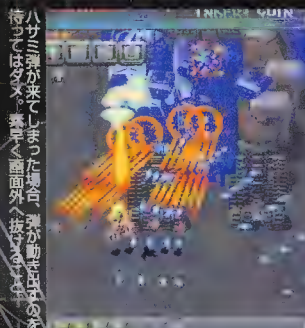
ギリシア神話の怪物の名を冠した巨大戦車。攻撃は主砲からの砲撃がメインだ。なお、本体には四つのパーツが装着されているが、左右のカバー砲は2段階目に移行した時点で勝手に自爆する。

■スコアデータ

[illegible]	一段階目	[illegible]
	二段階目	600点
パーツ	キャタピラカバー	各100点
	カバー砲	[illegible]

1段階目　パーツは無視して本体にロック集中！

主砲と左右カバー砲からの攻撃はバリエーションこそ多いものの、画面下で構えていれば見てから回避できるレベルだ。唯一難しいと感じるのは左写真の「ハサミ弾」攻撃だが、パーツを無視して本体にロックを集中させておけば、この攻撃が来る前に1段階目を撃破できる（オプションの弾はキャタピラカバーに吸収されてしまうが、カバーのすき間に自機の弾を通すように攻撃すればOK）。さて、万一ハサミ弾が来てしまった場合は、青弾が停止している間に画面端へと抜けてしまうといい。青弾が動き始めるまで待っていると、逃げ場を失ってボムを使わされるはめになる。

ハサミ弾が来てしまった場合、弾が動き出すのを待ってはダメ。素早く画面外へ抜けること。

ロックショット中の自機の弾は細いので、キャタピラカバーのすき間からボス本体を攻撃できる。

ワンポイントテクニック2　弾消し効果を持つ敵に注目

特定の敵は、倒したときの爆発で画面中の弾を消す効果がある。こういった敵は、倒すタイミングさえ把握しておけば、ある程度弾幕に追い詰められるパターンを作成しても大丈夫だ。特に、4～5面では、この効果を持っている大型の敵が多いので、どの敵が該当するか調べておこう。

基本的に、中ボスには弾消し効果がある。HPに注目しておけば貴重なボムを節約できるかも？

ワンポイントテクニック1　ザコは“挟んで”倒せ！

耐久力の高い中型機と大量のザコが同時に現れる場所では、中型機にロックしたまま、ザコを自機と中型機の間に挟むようにして倒すテクニックが重要になる。この方法なら、いちいちロックを掛け直す必要は無いし、ザコを倒すことで倍率タイマーの減少もわずかに遅くできるのだ。

中型機にダメージを与えつつ、倍率タイマーも維持するテクニック。スコア稼ぎに役立つ知識だ。

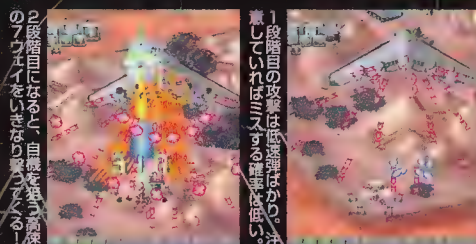
2面ボスの安全地帯について：攻撃3のさく裂弾は、茶色の弾の真下付近に自機を配置しておいて、さく裂したらピンク弾と青弾のすき間に入れれば回避可能。しかし、すぐに逆サイドからもさく裂弾が来てしまうため、結局どちらかは自力で避けなければならない。利用価値は今一つといったところか。

STAGE 3
残機増を狙え！

標準的なプレイだと、この面の最中にスコアが2千万を超えてエクステンドすることが多い。また、中ボス戦でも1UPアイテムが出るため、積極的に狙っていくべし!!

① ゴールデンバットは2度爆発する

2段階目になると、自機を狙う高速の7ウェイをいきなり撃ってくる！

1段階目の攻撃は低速弾ばかり。注意していればミスする確率は低い。

序盤と終盤に1回ずつ出現するゴールデンバットは、かなりの強敵。攻撃パターンは、自機を狙わない扇弾と自機を狙う青弾が基本だが、ある程度ダメージを与えると本体が爆風に包まれ、2段階目に移行する。破壊したと勘違いして攻撃をゆるめると、2段階目の高速扇弾でミスしてしまうので、警戒を怠らないように。

② 端に追い込まれやすい難所

右に切り返せば対岸の戦車とも距離が取れるため、ずいぶん楽になる。

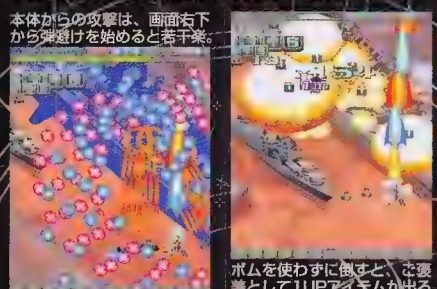
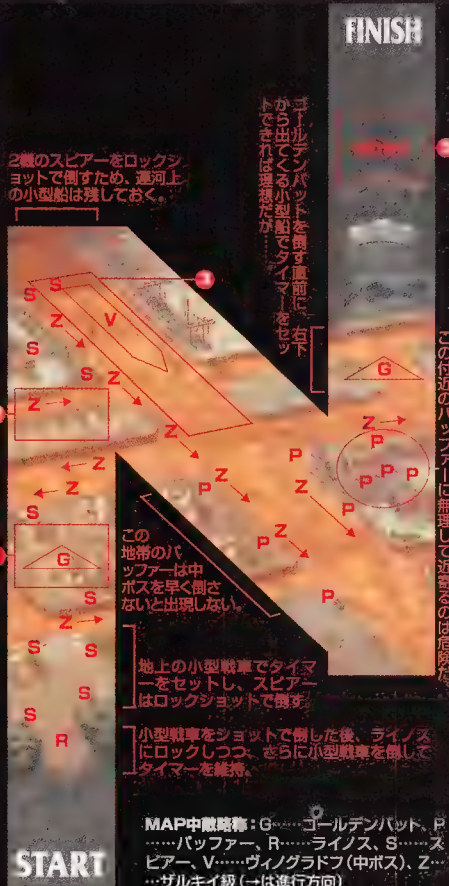
撃ち返し弾によって画面左下に追い詰められるのが最悪のシナリオだ。

細い運河をザルキイ級が左→右と移動していくポイントもなかなかの難所。同時に出現するスカイフィッシュの撃ち返し弾により、左下に追い詰められる展開になりがちだ。そこで、ザルキイ級にロックしたら早めに右へと切り返すことを意識しておこう。スカイフィッシュを怖がってショットで戦うのはかえって危険だぞ！

③ 中ボス戦で1UPを回収せよ！

中ボスのヴィノグラドフは、すべてのパーツを破壊した後で本体を破壊すると、1UPアイテムを放出する。左図を見て、すべてのパーツの位置を把握しておこう。また、戦闘中にミスしてもOKだが、ボムを使ってしまうと1UPは出ない。難しいのは本体との戦闘だけなので、ボムを使うくらいなら1回ミスしてでも弾避けに挑戦すべきだ。

本体からの攻撃は、画面右下から弾避けを始めると若干楽。

ボムを使わずに倒すと、ご褒美として1UPアイテムが出る。

ヴィノドグラフ補足：①艦首甲板と艦尾甲板は、上にある副砲を壊すと当たり判定が出る。また両甲板はスクロールの関係で壊しにくい。②クルーズブリッジとバトルブリッジを破壊すると、本体の当たり判定が出現。このとき、残っている主砲が自爆するが、自爆は全パーツ破壊の条件を満たさない。③本体に当たり判定が発生すると、その上にある副砲×2を壊しにくくなる。

MAP中敵略称：G……ゴールデンバット、P……バッファー、R……ライノス、S……スピアー、V……ヴィノグラドフ（中ボス）、Z……ザルキイ級（→は進行方向）

STAGE 3 敵の特徴と基本点

ライノス
1段階目は間隔の狭い扇弾と低速の大型弾、2段階目は全方位のさく裂弾で攻撃してくる。
基本点　1段階目130点　2段階目890点

ザルキイ級
艦首に2門、艦尾に1門の砲台が配置された巡洋艦。余裕があればすべての砲台を壊したい。
基本点　砲台130点　本体390点

ビーバーR
動きの遅い水上戦車。機体名のRは"RIVER"の略称か。攻撃は狙い弾をときおり撃つ程度。
基本点　砲塔140点　本体160点

ビーバーL
前述のビーバーの陸上型（"LAND"型？）。攻撃パターンはビーバーRとほとんど同じ。
基本点　砲塔140点　本体140点

ティガー
相変わらず耐久力は低いが、狙い弾を連射する間隔が短くなっているため、警戒しておこう。
基本点　砲塔80点　土台80点

アルマジロ
軽量の主力戦車。どうやら戦車系の敵には、陸上動物の名前が付けられているようだ。
基本点　砲塔60点　土台80点

メガテリウム
装甲戦車。ちなみにメガテリウムとは、太古に実在していた巨大なナマケモノの一種である。
基本点　砲塔160点　土台160点

ターン
ステージ開始直後、右の崖近くから姿を見せる。一瞬で倒してしまうので気が付かないかも？
基本点　330点

スザム
おなじみのアイテムキャリア。ボムを出す紫色のタイプは、ボス戦の直前にのみ出現する。
基本点　110点

ストーム
序盤の山岳地帯にのみ登場。この面のストームはスピードの遅いタイプしか存在しないようだ。
基本点　160点

スカイフィッシュ
3面で最も多い空中物。高速で自機に接近し、破壊されたときに低速の撃ち返し弾を残す。
基本点　160点

バッファー
1面にも登場した中型ヘリ。ピンクの自機狙い弾の数が増えるなど、武装が強化されている。
基本点　1段階目250点　2段階目520点

スピアー
すき間の無い扇弾と連射弾（いずれも自機を狙っている）で攻撃してくる。近くに居るザコ敵で倍率タイマーをセットしてから、ロックショットで倒そう。
基本点　砲台360点　本体240点

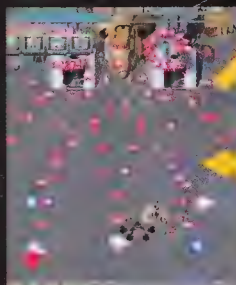
ゴールデンバット
中ボスなみの耐久力を持った大型機。じわじわと画面下へ移動してくるため、破壊が遅れると非常に危険だ。攻撃力の高いロックショットで撃ち込むこと。
基本点　1段階目390点　2段階目570点

ゲー事典　**中ボス本体の倒し方・補足**：ボス本体からの弾だけなら何とでもなるのだが、問題は左から出てくるザルキイ級からの攻撃。基本的に、ザルキイ級からの攻撃は自機を狙っている。そこで、弾避けを画面右下から始める場合、「徐々に画面上へと移動」し、左から飛んでくる弾に対してY軸をずらす（つまり、ザルキイ級の弾は見ない）ように弾避けしよう。

2段階目　ロックを集中し、破壊時間を短縮せよ！

2段階目のアルゴリズムも、四つの攻撃パターンの繰り返し。攻撃1～3はそれほど難しくないが、問題は攻撃4。2ループ目以降、この攻撃は極端に避けにくくなるので、パーツにロックを取られて長期戦にならないように注意したい。タイプBなら、常にボス本体にロックを集中させれば、ギリギリ2ループ目の攻撃4直前で3段階目に移行できる。

攻撃2
広角の扇弾を連射。ロックショット中の移動速度で避け切れない場合は、ショットに切り替えること（ロックショットに戻したとき、パーツにロックしてしまわないよう注意！）。

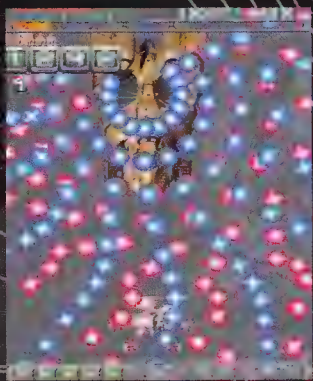
攻撃1
直進するピンク弾と、自機を狙う青い連射弾による複合攻撃。青い連射弾は3回の射撃が1セットになっており、3回目のみ弾数が多い。こまめに左右に切り返しつつ回避しよう。

攻撃4
7ウェイの青弾が通過した後にピンクの弾が残る。ピンク弾は横方向へ進むので、自機を縦に動かして回避しよう。2ループ目以降は青弾の攻撃回数が増え、格段に難しくなる。

攻撃3
ボスが上部砲台から青い全方位弾をばら撒く。この弾は加速弾になっているため、画面端で避けようとすると見切りにくい。少々怖いが、ボスに近寄って避けた方がいいだろう。

2段階目の攻撃4を「見て」避けるにはかなりの練習が必要。弾避けに自信がなければ、ロックボムを使って切り抜けた方がいい。

3段階目　青い弾の真横に張り付け！

ボスはHPが残りわずかになると、ピンク弾と青弾を豪快に連射してくる。弾幕アレルギーの人が見たら卒倒しそう（？）な攻撃だが、実は弾避けは楽勝。青弾の真横にピッタリ張り付いているだけで、ピンク弾にも当たらないようになっているのだ。もちろん、精密なレバー操作は必要だが、慣れればほとんどミスしなくなる。ぜひチャレンジしてほしい。

ピンク弾は無いものと考え、ひたすら青弾の真横をキープ。避けきればギャラリーの注目を集めること[illegible]

4ステージボス：ジャマダハル

左右の翼に様々な武器ユニットを搭載した大型ヘリ。名称のジャマダハルとはインドのイスラム教徒に特有の短剣（西洋ではカタールと呼ばれている）のこと。

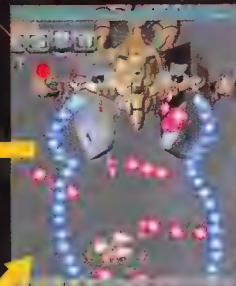
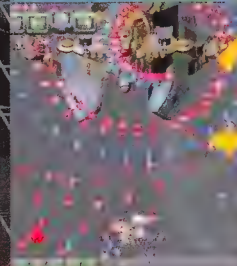
スコアデータ

本体	1段階目	[illegible]
	2段階目	[illegible]20点
	3段階目	[illegible]
パーツ	[illegible]	[illegible]
	サブローター	[illegible]
	[illegible]	[illegible]

1段階目　狭い空間での弾避けは慎重に

1段階目は、四つの攻撃パターンを繰り返すアルゴリズムになっている。中でも弾避けが難しいのは、攻撃1と攻撃3だ。この攻撃中は、左右のサブローターが撃つ青い連射弾によって自機の移動範囲が制限され、狭い空間での弾避けを強いられる。一応、サブローターは破壊することも可能だが、長期戦を避けるためにも、ボス本体に集中砲火を浴びせる方がいい。

攻撃2
ピンクの連射弾による弾幕で、攻撃自体は一瞬で終わってしまう。連射弾はおおよそ3ウェイの形態になっており、正面方向に「並列で」飛んでくる弾のすき間に入ると避けやすい。

攻撃1
青い連射弾で移動範囲を制限されたところに、自機を狙うピンクの針弾と自機を狙わない扇弾が次々と飛んでくる。2ループ目以降は扇弾の弾数が増えるため、さらに難しくなる。

攻撃4
大量の弾がばら撒かれる。注目すべきは、ピンク弾よりも青弾の方が速いこと。まずピンク弾のすき間に入り、その後に自機に当たりそうな青弾だけを避けるのが簡単だ。

攻撃3
攻撃1と酷似した弾幕。移動範囲を制限されたところに、自機を狙う連射弾と針弾が飛んでくる。連射弾には必ず切れ目があるので、タイミングを見計らって左右に切り返そう。

2段階目・攻撃4の補足：青弾の7ウェイは、中央の弾が自機を正確に狙っている。つまり、少しずつ横軸をずらし続ければ、青弾には当たらないのだ。万一、2ループ目の攻撃4までボス戦が長引いてしまった場合、この弾避け知識が必要になるので覚えておくこと

先行ステージ攻略

STAGE4 難敵の出現位置を把握せよ!

ここでは、4面道中のポイントを紹介。詳しくは次号で攻略する予定だが、自力で攻略したい人は参考にしていただきたい。

4面をプレイすると誰もが感じるのは、道中が難しいという点だ。ザコからしてこれまでとは比べものにならない数の弾を撃ってくるし、その他の敵の耐久力も全体的に高い。敵配置を完璧に把握しておかないと、一歩も先に進めないといっても過言ではないだろう。パターンを覚える際のコツは、とにかくボムを使い切ること。危険な場所でボムを使っておけば、次のプレイで「さっき、ここで危なかったな」と思い出すことができるからだ。強引な弾避けにチャレンジしても、結局はその場しのぎのアドリブにしかならず、本当の意味での上達にはつながりにくい。まずはボムを使う場所を確定させ、難所を浮き彫りにしよう。

まずはボムを使わされた場所を覚えて、そういった場所から先にパターンを固めていく。

Check 1 “ワイバーン”は道中最強の敵

ワイバーンとは、道中のいたるところに出現する黒いデルタ翼の戦闘機のこと。この敵は常に2～4機編隊で出現し、自機を狙う大量のピンク弾をばら撒く。また、やっかいなことに耐久力も高く、ショットだけで倒し切るのは困難。この敵からの弾で画面の上へと追い込まれ、横から出てきた小型機に衝突……というのは典型的なミスのパターンなので、出現位置を覚えてすみやかにロックショットで破壊しよう。

画面上方へと追いやられると危険。迷わずボムを使え!

ワイバーンはザコとは思えぬほど大量の弾をばら撒く。

Check 2 中ボス戦はノーボム可能

この攻撃は、接近して密度の高い針弾だけ避ければOK!

道中に比べれば、中ボス戦はむしろ楽といえるかも……。

4面の中ボスは、クモのような形をしたブラックドラフト。巷ではボムを使って倒しているのを見かけるが、ボムは道中でもたくさん使わされるだけに、できれば消費を抑えたいところ。実際の攻撃の中では、左写真の弾幕がやや難しい。この弾幕に対しては、画面下方で弾避けすると危険なので、思い切って中ボスの近くまで接近するといい。密集している針弾だけを大きく回避すれば、ノーボム突破も何とか可能だ。

Check 3 “ナイトメア”の弾消し効果を活用

ステージ終盤に現れる大型機のナイトメアは、非常に高い耐久力を備えており、すべてのロックを集中させても破壊までにはかなりの時間がかかる。できるだけ自機のショットも当て、ダメージ効率を上げること。また、この敵は倒したときに画面中の弾を消す効果があることにも注目。破壊のタイミングさえ正確に把握しておけば窮地からでも逆転できる可能性があるので、ボムを使うのはギリギリまで我慢したい。

破壊時の弾消し効果を期待して、ボムはギリギリまで我慢!

とにかく耐久力が高いナイトメア。ステージ終盤の強敵だ。

『ケツイ 絆地獄たち』スコアトライアル絶賛開催中!

締切までしっかりやり込もう!

予定されている賞品(一部)はこれだ!

ケツイスコアトライアル概要

■基本ルール
工場出荷設定(デフォルト)、一人プレイ、点数優先で集計をします。同点数の場合は、面数の高い方に高い順位が与えられます。複数応募された方はスコアの高いものが優先されます。

■集計締切
平成15年4月20日当日消印有効

■集計方法
応募用紙(141% B5→B4拡大コピー)に必要事項を記入して下記のあて先まで送ってください(お店の人の確認印が無いものは無効となります)。

■あて先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル7F
アルカディア編集部「ケツイスコトラ」係

■各種賞
トータルスコア一位、タイプ別スコア上位三位のほか11位、22位などのぞろ目賞、参加賞など様々な賞が用意されています。

ケツイ 絆地獄たち スコアトライアル 申請用紙

スコア(右詰めで記入)

機体タイプ＿＿＿＿＿＿ ステージ数＿＿＿＿＿＿

スコアネーム

ゲームセンター記入欄
(必ずお店の責任者の方が記入してください。印が無いと無効になります)

店名

住所

電話

責任者名＿＿＿＿＿＿ 上記スコアを記録したことを証明します 印

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		才	男・女	
生年月日	19 年 月 日	電話番号		
住所	〒 - 都道府県 市区郡			
Eメールアドレス				

活劇開幕！ 熱き六傑が春に舞う

待ち受ける幾多の難関を信頼できる朋友と共に乗り越えろ!!

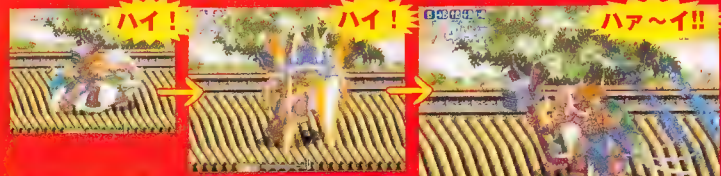
漢の友情が闘幻狂を熱くする!!

多人数プレイのススメ

孤軍奮闘もいいが、やはり義兄弟の杯を交わした盟友との連係こそが、君の血潮を熱くするはず。多人数プレイなら魔王（ボス）を一瞬で仕留められるぞ。

苦楽を共有できる盟友に限らず、見知らぬ人でもとにかく一緒にプレイするのが『闘幻狂』の正しい遊び方（笑）。

軍勢さえそろえば、取るべき行動は一つ。「とにかく突進！」。血の気の多いヤツがザコ集団に突っ込み、後ろからほかの人間が射程の長い技で突っ込む。超必殺技も惜しまず投入しよう。本作の難敵は「正面の遠くの敵」なので、これが正解だ。魔王（ボス）戦は複数人でひたすら連続技を狙うと――、もう快感！

ちなみに、超必殺技の秘伝書は、スタートボタンで選択後にCD同時押しで捨てることで、仲間に渡すことができるぞ。

確かな手応えを感じさせる期待の新作『闘幻狂』。今回は各キャラの解説と、基本的な攻略概念&テクニックを掲載だ！ 連係プレイの妙が人生の教科書にもなるこの冒険活劇。春の凶演は『闘幻狂』でよろしく頼む。

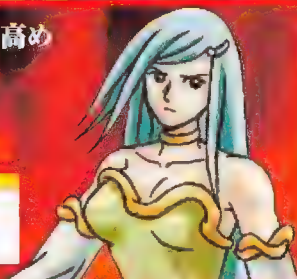
Text：真瑠世

闘幻狂 ROAD OF THE SWORD	
■メーカー	IGS／AMI
■ジャンル	アクション
■操作方法	8方向レバー＋4ボタン
■発売日	3月上旬予定
■使用基板	オリジナル基板

見かけによらず攻撃力は高め

上官瑾
（じょうかんきん）

スピード	2
パワー	4
技性能	3

オススメ技：A×5／→＋A／↓↘→＋A

超必殺技の威力は低めだが、通常技と必殺技が使いやすい。

A×5は、吹っ飛ばした相手に対して引き付けてから出せば、再びフルセット決めることが可能。極端な話、ボス戦ではAボタン連打だけで立派な連続技が完成するぞ。

↓↘→＋Aや→＋Aも、使い方を覚えれば頼りになる。↓↘→＋Aは突進～上昇と攻撃する技。移動距離と敵を巻き込む性能が優れているので、本作独特の「遠くの敵を攻撃しにくい」という悩みを解決できるのだ。また、ダウンした瞬間の相手にもヒットするため、ボス戦の連続技にも使いやすいぞ。一方の→＋Aは攻撃範囲が広くダウン中の相手を拾える性能がウリ。特定の場面やボス戦で使おう。

タイマンでは→＋Aもいい感じ。画面端が近いときの連続技に使おう。

思ったより反撃されにくく、巻き込み性能も高い↓↘→＋A、使える！

殴って道を開くスタンダードキャラ

朱星寒
（しゅせいかん）

スピード	2
パワー	4
技性能	4

オススメ技：→＋A／↓↘→＋A／沖虚連拳（B）

A×5は初段のリーチこそ短いが、攻撃中に大きく前進するので比較的使いやすい。

また、必殺技の↓↘→＋Aや超必殺技の沖虚連拳（B）は、前進距離が非常に長いので離れた敵に攻撃しやすいという特徴がある。どちらも相手を壁に吹っ飛ばす効果があり、戻ってきたところに追撃できるぞ。ザコ戦ではこの前進距離の長さを活かし、A×2程度からどんどん↓↘→＋AやBにつないでいくといい。

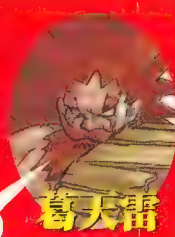
一方、必殺技の→＋Aはダウンしている相手を吹き飛ばすことができるので、タイマン（対ボス戦）用の連続技はこの技がメインになる。A×5↓→＋A×nや、A×5↓↓↘→＋A↓→＋Aなどをうまく使い分けていこう。

→＋Aでボスをお手玉することが可能。最初は↓↘→＋Aなどからつなぐといい。

とにかく突進、ただし、あまりに遠いと到達前に攻撃されやすいので注意。

闘幻狂辞典 キャラ選択について：遊んでみて個人的に強いと感じた順に並べてみると、一人プレイでは蕭天豪→上官瑾→朱星寒→黄荷→紫千千→呉品となる。蕭天豪、上官瑾は一人でも楽々と進めるが、それ以外の人はやや苦戦を強いられそうだ。一方の多人数プレイでは、前述の二人に加えて朱星寒、黄荷もかなりの戦力になるぞ。

オススメ闘士

キャラ選択の幅を広げている六傑だが、実は五人が一傑ということが発覚！　一傑はもちろんワシ、葛天雷。八方震吼で「鳴り」だね。

あまりにも凶大な敵に も・し・も一人で挑むなら……

必見!! 一人旅の心得

たった一人で旅立たんとするフロンティア精神にあふれた君へ、特別に生き残る術を伝授!!　『闘幻狂』は容赦してくれないので、気合いを入れて挑もう。

心得其之二　ひとまずDで逃げる

危なくなる前にとりあえず現実逃避！　敵の集団には要注意だ　ただ、ジャンプするタイプの技からは出せない　、かなり危険です。

目の前の敵にとりあえず突っ込んだが、それよりも前に敵が居たり、何かしらの攻撃の気配を感じた場合は、とにかくDボタンを押してダッシュで逃げよう。A×5（ジャンプする技は除く）中ならいつでも行なうことができ、出始めに少し無敵時間があるので信頼できるぞ。

心得其之一　Bボタン重視

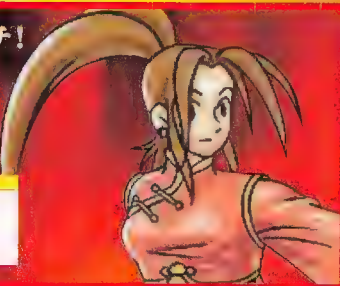
本作の超必殺技は気力ゲージが必要となるのだが、ゲージは敵を倒せばすぐに回復していくので、「敵の集団にはまず一発」が基本。体力回復がほとんどできないので、敵の攻撃をくらってから使っていては遅いのだ。とりあえずブッ放してザコの数を減らそう。

逆に序盤のボス戦では超必殺技がさほど重要ではないので、まずはザコ戦でゲージを使い切る気持ちが重要だ！

多い日も安心！　たって超必殺技をたくさんブッ放せはいいから　とにかく使おう

ちょっと気になる気力ケージは、多めに使っても余るくらい　たまり過ぎとちゃうか？

能力	値
スピード	5
パワー	1
技性能	2

オススメ技
A×5
⬇⬊➡+A
地損釘（⬆+B）

自信に満ちあふれた歩き姿がインパクト抜群の熊千千は、本作一のスピードを誇る。Dボタンのダッシュがとにかく高性能なので、アウェイ&アウェイが適しているぞ。

逆に攻撃面はやや控えめ。A×5は連続ヒットしにくい上に3～4発目がジャンプしてしまうためキャンセルできず、➡+A～⬇+A×3は見た目重視で威力は低め。そして⬇⬊➡+Aは威力こそ高いがザコ戦では使いにくい。

一方、超必殺技はなかなかの粒ぞろい。序盤で手に入る地損釘（⬆+B）が使いやすいので、これを軸にして闘っていくといいぞ。

なお、ボス戦ではA×2→⬇⬊➡+A（連打）などを中心に闘うといいだろう。

➡+A　⬇+A×3で飛び回るのはかなり面白い　、タイムオーバーに注意です

A×5の3～4発目はキャンセルでダッシュできない、攻撃されると危険

能力	値
スピード	2
パワー	3
技性能	1

オススメ技
走り攻撃
➡+A
沖虚連拳（B）

Dボタンによるダッシュが無い（つかみ技が出る）、クセの強い爺さん。つかみ技後はA連打で攻撃できるが、その間は無防備なのが難点。立ち回りの主体となるA×5もほとんど前進しないため、攻撃範囲外から敵の攻撃を受けやすい。超必殺技でなぎ倒すようにしていきたい。

➡+Aは攻撃力の高さがポイント。ボスとのタイマンでは、走り攻撃（スキが小さく使いやすい）→➡+A→A×2→⬇⬊➡+A→➡+A→➡+Aというような、威力の高い連続技ができるぞ。

超必殺技は沖虚連拳（B）をメインに使っていくといい。虎連式（⬇+B）は、使用するとつかみ後にDボタンで相手を投げられるようになるぞ。

つかんだが、殴っている間に、やられまくり　字余りです　すいません。

ボス戦での連続技は優れている部類に入る　活躍するチャンスだ！

陣形ザコについて：ザコの中には、大きめのザコ一体を中心にして、陣形を組むように動いてくる連中も居る（通称陣形ザコ）。この陣形ザコは、中心の大きめなザコさえ倒してしまえば、周囲のザコは撤退していくので覚えておこう。ただ、周囲のザコを倒しても補充されるようなことは無いので、端からじっくり倒していってもいいぞ。

心得其之三

敵の位置を見る!!

正面のキャラに容赦無い暴力を振るってくる、脅威のザコ敵群。これに対応するためは、敵の陣形を素早く見極められる視覚を養うことが重要だ。

●集団への対処

多数の敵を相手にするときは、目の前の敵を倒すことよりも、敵をまとめるように動くことを重視しよう。斜めに大きく動きながら逃げ、敵をまとめ、まとめたらまずは超必殺技を1発。これ、重要。

●背中に目を付ける

こざかしいザコは、こちらの攻撃中に後ろから忍び寄ってくる。一回くらうと連続攻撃の的になるので早めに逃げよう。

●正面の敵に注意

正面の敵に攻撃が届いていないと、その敵にすぐさま攻撃され、問答無用で殴られやすい。自分の攻撃のリーチを覚え、正面から攻撃されないよう、遠くに居る敵にも注意を払おう。

敵は斜めに誘導!!

集団は斜めに誘導するのが基本。まとまったところに一発かまそう。

後ろを取られたら逃げる!

左右の敵に連続技をくらって体力半分無くなった……、よくある話です。

攻撃が届かないときも逃げる!!

攻撃中が最もダメージを受けやすいポイント。神経を張り詰めろ!

手始めに魔王を一人料理!! 第一幕"酒泉西市"攻略

「難易度……易しい」となっているが、それなりに難しいこの面。最初から殺しにくるので「まずは小手調べ」とはいかない。敵をまとめて超必殺技→残った数体を慎重に倒す、この流れで進んでいこう。

道中は定期的に左右から飛び道具を放つザコが出てくる。常に警戒しておき、すぐDボタンで逃げよう。また、大きめのザコは残すと大木を投げるザコを呼ぶので、超必殺技で早めに倒しておきたい。

ボス戦は最初に対掌が可能。しかし、対掌後にザコの攻撃をくらうことがあるので注意。ここはザコを一人にして闘いやすくしよう。ボスに対しては、攻撃時に怪しい動きが見えたらすぐDボタン、これが重要だ。

歸魔教主 無剣仙姑

インプレッション狂

[illegible]ンゲーム。ほかのゲームと違ってザコ戦の立ち回りが最も重要となるため、その辺りの意識改革をしないといけないぞ。

しかし、多人数でプレイすると話は別。超必殺技を使いまくりのド派手な立ち回りが可能なので、その爽快感は抜群だ。

[illegible]

来た! 八方震吼で敵軍を一喝!!

葛天雷

(かてんらい)

スピード	1
パワー	10
技性能	○

オススメ技
➡+A
八方震吼(B)
羅刹風雷拳(⬇+B)

驚愕の破壊力を備えたこのオヤジは、ザコ敵とまともに殴り合える点が魅力的。A×5はすべて地上での攻撃なので、いつでもDボタンのダッシュへ移行可能。さらに、ほとんどのザコを素早く倒せるA↓➡+Aの連続技は、ほかの五人には無い強力ぶりだ。

また、超必殺技の八方震吼(B)は前方の広範囲をカバーしてくれるため、全キャラの全超必殺技の中でも最高のザコ処理能力を持つといえる。

そしてボスとのタイマン勝負では、A×5→【➡+A(押しっぱなし)→A離す】×2が火を噴く! 画面位置によっては2回目の➡+A(押しっぱなし)→A離すを逆側に出したり、A1発で拾ってからつなげば、まさに死角無し。

八方震吼(通称「喝!」)も高性能技 多用すればザコ戦最強の座は間違い無し

ザコ戦はワンハン➡+Aがとにかく強い、攻撃しつつ逃げるのが超重要。

超必殺技が多彩な必殺技キャラ

黄荷

(こうか)

スピード	4
パワー	2
技性能	3

オススメ技
⬇⬋➡+A
紫金双剣(B)
鳳翼双斧(➡+B)

バランス型といえる黄荷は、⬇⬋➡+Aがカギ。前進しつつ攻撃できる上に攻撃範囲も広く、さらにダウン中の相手を浮かすことも可能だ。

次に注目したいのが二つの超必殺技。前方の敵を貫通する飛び道具の紫金双剣(B)、攻撃範囲は狭いが絶大な威力を持つ鳳翼双斧(➡+B)、どちらも使い勝手がいい。

逆にA×5はやや使いにくい。4段目が空中に浮くため、超必殺技でのキャンセルはもちろん、Dボタンでのダッシュに移行することもできないからだ。そのため、基本連続技はA×2～3→⬇⬋➡+A×nという形が理想となる。

なお、中盤で登場する手押し車に全キャラ中で唯一乗れることもポイントだ。

⬇⬋➡+Aの4段攻撃かカギ、というか、これ以外は使い勝手が悪かったりして。

➡+Bの鳳翼双斧は威力抜群。突然出てくる斧に驚きつつ固い敵を粉砕

ボス戦のザコ：ボス戦で出てくるザコは、全滅させると次のザコが出てくるが、1体残しておくと補充されない。酒泉西市のボス戦では、最初に対掌を狙わず、その間にザコを超必殺技などで早めに倒していこう。その後は、ボスを攻撃するときにザコを巻き込んで倒してしまわないよう注意。ザコが近付いてきたら攻撃を中断するようにしたい。

第1回アルカディアカップ優勝者決まる!!

BATTLE GEAR 3

今回は、1月末に締め切られた第1回アルカディアカップの結果を発表。そしてコース攻略は上級コースへ! 今月も気合を入れていくぞ～!!

Text：するする

第1回アルカディアカップ　上位入賞者

順位	プレイヤー	タイム(店舗)
優勝	三河 344 せ ANMK　ANMK　GN?@岐ド連	2'06"357(ゲームファンタジアン精華店)
準優勝	練馬 397 む TO.　TO.	2'06"359(AMランドキョンタゴン)
3位	富山 379 め DKI　DKI	2'06"581(サービスエリアイン高岡)
4位	KAIS　カイザー	2'06"594(シルクハット　本厚木)
5位	KANI　KANI道楽	2'06"757(セガワールド籠原)
6位	2979　まるばくみ	2'06"796(パルケ山科)
7位	PR.G　PROJECT.G	2'06"848(GAO　新小岩)
8位	MTY.　みっちい(爆)	2'06"878(タイトーステーション大津)
9位	GIL　ぎるはま(爆)	2'07"015(BOSS)
10位	SOUL　NEZ	2'07"069(BOSS)
11位	TORU　みーちゃんのパパ	2'07"224(グランドシティ INN キスケ)
12位	002R　RX-92-02	2'07"228(ウェアハウス　越谷店)
13位	XRMQ	2'07"296(セガワールド籠原)
14位	VTZ	2'07"297(スーパーノバ天童)
15位	LAPA　PROJECT.G	2'07"369(GAO　新小岩)
16位	SHUN　IRON COCKPIT	2'07"494(岡山ゲームだ!レンジ)
17位	HDK	2'07"513(イミグランデ相模原店)
18位	CHAR　ｷｬｽﾊﾞﾙ･ﾚﾑ･ﾀﾞｲｸﾝ	2'07"518(AMワールドフロンティア三ツ境)
19位	T.Y　無免許レーサー	2'07"599(ラウンドワン東大阪店)
20位	MON　もん	2'07"625(スガイ24)
21位	KSA2	2'07"629(タイトーイン　605)
22位	DAP.　林 久勝	2'07"669(レジャーランド新館1階店)
23位	TSK　岐阜県SW20愛好課	2'07"715(オアシス本店)
24位	UME　キンタロー	2'07"761(名古屋レジャーランド大高店)
25位	BEL　Belphinus	2'07"775(ワールドゲーム　八重洲)

第1回アルカディアカップ NSXレース　初級コース 結果発表!

1月中旬から1月末にかけて行なわれた、第1回アルカディアカップNSXレース初級コース(順走)大会。エントリー台数は、何と2256台(そのうち、完走は2236台)! 初回から多数の挑戦があった。

その中で見事トップに立ったのは、三河ナンバー(愛知県)のANMK　GN?@岐ド連氏。2位とのタイムの差は、何と1000分の2秒! ほんの一瞬の差で優勝に輝いた。

今回の結果を見てみると、最終日の締め切りギリギリに駆け込み申請が多かった模様。最後までタイム向上に努め、たった一度のアタックに懸けたということが考えられる。

この本が出るころには、第2回のトライアルが終了する。次に栄光を手に入れるプレイヤーはだれか? 目が離せない。

第3回 アルカディアカップ NEWインテRレース 上級コース(順走)

期間中に指定の車のキーを差せば、イベントモードに。

繊細なコーナリングテクニックがタイム短縮のカギとなる、上級コース。このコースが、第3回アルカディアカップの舞台となる。イベントの実施期間は、3月15日～31日。チャレンジは1回のみ。「NEWインテR」のネットエントリーキーをゲットして、ぜひ参加してみよう!

イベントレースの注意事項

- ネットワークに接続された店舗から参加可能。
- 参加するためには、「NEWインテR」のキーが必要。
- 開催期間は、2003年3月15日～31日。
- チャレンジできるのは開催期間中に1回のみ。
- プレイ中にレースを止めた場合は、失格と記録される。

第4回アルカディアカップは?：ちょっと気が早いかもしれないが、ここで第4回アルカディアカップの告知もしておこう。第4回アルカディアカップは、「ロードスターレース　上級コース(順走)」だ。参加するためには、Cクラス車である「ロードスター1.8」のネットエントリーキーが必要となるぞ。今から走り込んでおくのもイイかもね。

BG3ガレージを使いこなそう！

正式版稼働開始から1カ月が経過した、「BG3ガレージ」。豊富な機能を取りそろえたこのコンテンツは有料となっているが、これを利用しなければ『バトルギア3』を半分しか楽しめないといっても過言ではない！　ぜひ利用してみよう!!

ケータイ版も制作快調！

1月末から本格的に稼働し始めた「BG3ガレージ」。この本を読んでいる読者の中で、既に利用している人も多いと思う。

ガレージを持つためには、ゲームセンターでお気に入りの車のネットエントリーキーを購入し、ゲームをして、車を登録する必要がある。登録はパソコンで行ない、コンテンツの利用は有料。課金システムは左のカコミ、コンテンツのURLは欄外を参照してほしい。

また、ケータイ版「BG3ガレージ」も鋭意制作中との情報をキャッチした。こちらは詳細が分かり次第、次号以降で紹介していこう。

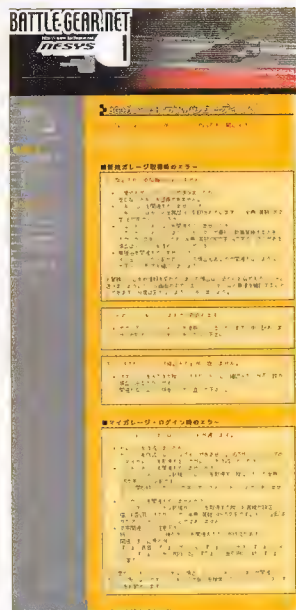
今回は、実際に「BG3ガレージ」を使ってみた感想と、万が一ガレージ上で迷った場合の解決方法をお届けする。ぜひ活用されたし！

PC版「BG3ガレージ」の課金システム

●PC版「BG3ガレージ」は「ウェブマネー」決済。ウェブマネーは、ウェブマネーHPからクレジットカードで購入できるほか、コンビニエンスストア（ローソン、ファミリーマート、サンクス、サークルK、am/pm）、一部パソコンショップ、ゲームショップなどで購入可能。

●使用料金は月額300円。

「BG3ガレージ」に触れた感想と、トラブルシューティングの方法をお届け！

トラブルシューティング

「バトルギアネット」のトップページからリンクされている「トラブルシューティング」では、新規ガレージ取得時のエラー、「マイガレージ」ログイン時のエラー、所有車追加時のエラー、個人情報変更時のエラー、その他のエラー、以上の5項目に分けて、トラブルが起こった際の対処方法を掲載している。

クリティカルなトラブルが発生した場合の対処方法から、右下で紹介しているヘルプ機能が使えない場合の対処方法mで、さまざまなトラブルシューティングが掲載されているので、困った際はここを覗いてみよう。ほとんどのトラブルは、このページを見ることで解決するはずだ。

そのほか、頻繁にプレイヤーから寄せられる、『バトルギア3』全般の質問と回答は、別ページの「FAQ」コーナーにまとめられている。こちらも「バトルギアネット」のトップページからリンクされているので、チェックしておこう。

新しい情報はここから！

「バトルギア3」に関する新しい情報は、「BG3ガレージ」のトップページでアナウンスされるようになっている。ガレージ利用に関する新しい情報はもちろんのこと、実際のゲームについての補足事項、イベント情報、サーバーのメンテナンス情報など、リアルタイムで掲載されるぞ。ガレージにアクセスするときは、必ず確認しよう。

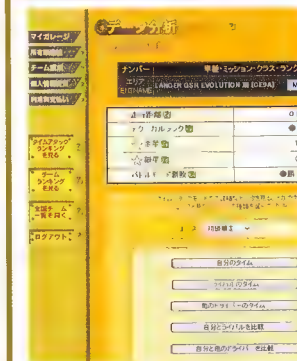
ステッカーを作ろう！

ステッカー作成のための専用ツールと作例。上のステッカーを作るためにかかった時間は15分。意外と簡単に作れてしまうのだ。

オリジナルステッカーを作って自分の車に貼ったり、チーム内で同じステッカーを共有したりできる、ステッカー機能。いざ作るとなると、どんな作業があるのか？　実際に作ってみたので、それをリポートしよう。

まずは、ステッカーを作るための専用ツールダウンロードから。ツールが用意できたらいざ作成！　いろいろな図柄、色、書体が用意されているので、思い思いのデザインを作ることができる。難しいと思えたのは、車の色とのマッチングぐらいか。派手な色合いにしても、車の色と同化してしまったりすることがあるので、その辺りのバランスに気を付けると、カッコイイステッカーができると思うぞ！

ガレージで迷ったら……

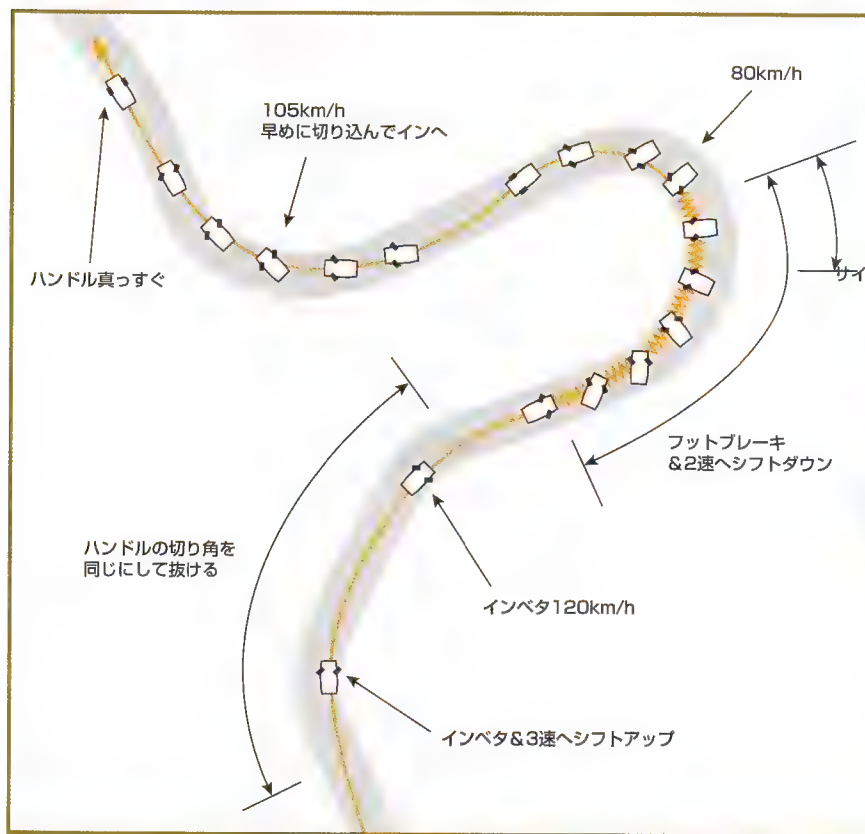
緑色で表示されている「？」マークが、ヘルプ機能。上の写真を見ても、親切過ぎるくらいに設置されているのが分かる。

パソコンの利用に慣れていない人は、「BG3ガレージ」コンテンツ上での操作に戸惑うことがあるかも知れない。しかし、心配はご無用。「BG3ガレージ」では、ヘルプ機能も充実しているのだ。もしもガレージ内で迷った場合は、「？」で表示されているヘルプマークを探そう。ヘルプマークをクリックすれば、問題が起こったときの現状把握情報と、そこからの脱出方法が表示されるので、それに従って対処していくといい。

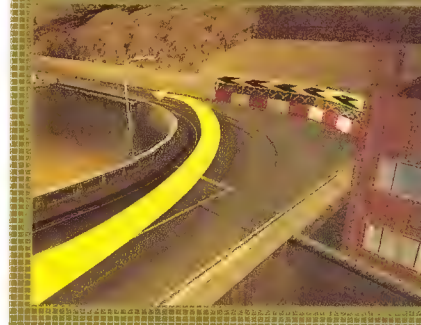
実際に筆者も操作している途中で戸惑ってしまい、ヘルプ機能を使ってみたが、かなり親切な内容だった。また、表示されている機能や用語の意味が分からないときなどにも利用できるので、積極的に使ってみるといいぞ。

Enhanced Struggle Tactics

バトルギアネット　http://www.battlegear.net/

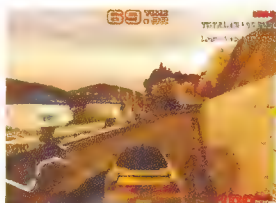
コーナーリングのテクニックをかなり要求される上級コース。うまくインを突いていければ、タイムアップにつながるぞ。今回は隠しカーの「NSX TYPE R」を使って、このコースを攻めていく！

使用車種：NSX TYPE R［NA2］

直角コーナーからヘアピンへ！

上級コース A区間

コース前半のA区間では、いきなり直角コーナーとキツいヘアピンという高いハードルが待ち受けている。さすがは上級コースといった感じだ。

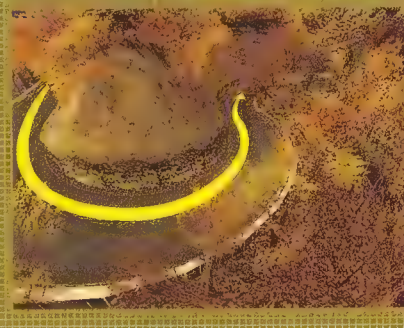
最初の直角コーナーのブレーキングタイミングは、橋上左にある街灯を目印にするといい。1周目は最後から2本目、2周目以降は最後から4本目を過ぎた辺りからブレーキングを始め、徐々にハンドルを切り込んでドリフト状態に持ち込んでいこう。100キロを目安にインを突いて抜けられればOKだ。2周目以降はブレーキングの距離が長くなるので、車の向きが深くなり過ぎないように注意。

コーナーを抜けたら左に寄り、次の連続右コーナーを一つの弧を描くように抜けていこう。ヘアピンは奥でキツくなっているので、早めのフットブレーキングから切り込んでいくといい。ヘアピン奥ではサイドブレーキを併用し、一気に向きを深めてコーナーを脱出しよう。

その先の右コーナーは、強めに切り込んでふくらまないようにすると、加速しやすくなるぞ。

カウンターを当てて体勢を戻したら、すぐにラインを左寄りに移すように。

あまり車の角度を深くし過ぎると、体勢を戻せなくなるので注意しよう。

最初の直角コーナーのブレーキングタイミングは、左の街灯を目安に！

NSX TYPE Rでドリフトの練習を：今回の上級コース攻略は、隠しカーの登場に合わせて、HONDAのNSX TYPE Rで走ってみた。MRレイアウトの車は回頭性が良いので、ちょっとパワーが余り気味な感じになるが、ドリフトへ持ち込む感覚や、そこからカウンターを当てて体勢を戻す感覚を磨ける。この車でドリフト走行を練習してみるといいぞ！

上級コースの最難関ともいえるのが、このB区間。最初にある左から右へのキツい連続コーナーを速く抜けることができれば、大きくタイムを短縮できる。

この連続コーナーはコースの幅が狭いので、確実な減速が必要。コンパクトな弧を描くようなラインで、あまり向きを深めないように抜けていこう。ハーフアクセルでラインが膨らむのを抑え、さらにシフトダウンすることで一気にインを突くといい。インを突いたら、徐々にカウンターを当てて加速しよう。

次に待ち構えている左コーナーはキツくない。フットブレーキでテールを振ってドリフト状態に持ち込み、インを突いてコーナーを抜けていこう。

このコーナーを抜けると、右→左の中速コーナーと続く。ここはアクセル全開のまま早めに切り返して、インベタで長く走るようにするといい。インにある溝にタイヤを落とすことができれば(前のタイヤだけでもOK!)、左コーナーの脱出速度をかなり高くすることができる。ぜひトライしてみよう!

特に後半の左コーナーでの溝落としは、その先の直線での加速に影響するぞ!

前輪だけでもいいので、溝にタイヤを落とすことができれば、インを速く走れる。

右→左の中速コーナーは、大きな弧を意識せずにインベタを意識しよう!

隠しカー&ノーマルカー　走行性能比較

NSX TYPE S vs. NSX TYPE R

車種	NSX TYPE S	NSX TYPE R
周回タイム	2分21秒台	2分20秒台
最高到達速度	242km/h	242km/h

コメント：速度だけ見るとほとんど差は無いのだが、コーナ

CIVIC TYPE R vs. CIVIC TYPE R tuned

車種	CIVIC TYPE R	CIVIC TYPE R tuned
周回タイム	2分45秒台	2分29秒台
最高到達速度	204km/h	224km/h

コメント：露骨に差を感じた。トップスピードにも差があるが、ほとんど別の車とし

INTEGRA TYPE R vs. INTEGRA TYPE R tuned

車種	INTEGRA TYPE R	INTEGRA TYPE R tuned
周回タイム	2分37秒台	2分24秒台
最高到達速度	220km/h	250km/h

コメント：シビックほどではないが、この車でも大きく差を感じた。

するするの隠しカーインプレッション～HONDA編～

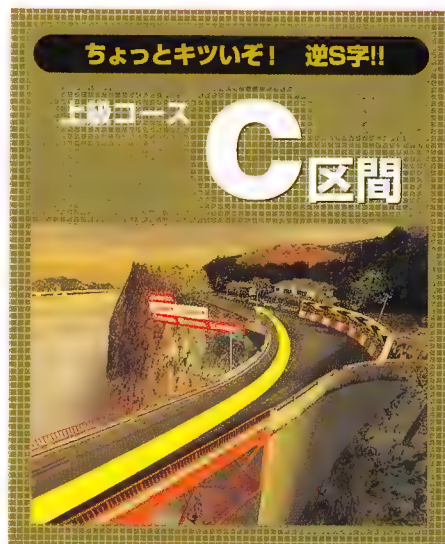
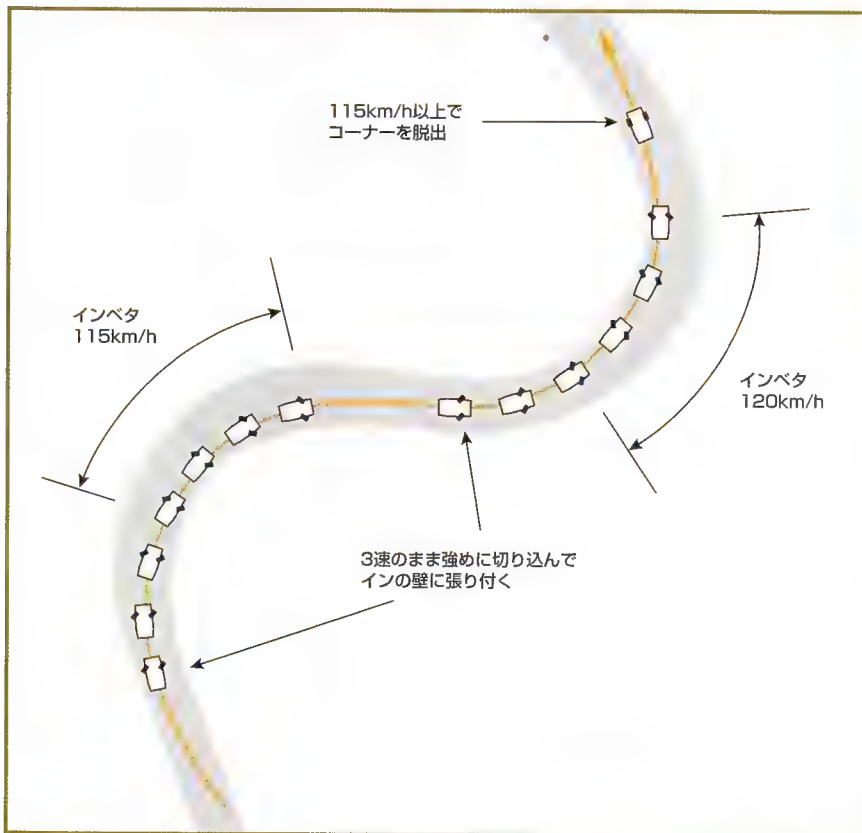
HONDAの隠しカーは全
。どれもHONDA
マルカーでも「タイプR」の冠
性能が向上し、

そこで気になってくるのが、隠しカーとノーマルカーの車
ック系列、インテグラ系列の
てみたところ、左のような結

パーツ装着時の車種性能は？：「BG3ガレージ」に登録してプレイ回数を重ねると、パーツをゲットしていけることは、以前紹介した通り。問題となってくるのは、そのパーツを装着した場合の車種性能だが、パーツを装着したことによる車種性能の変化や、車の当たり判定の変化は無い！　車の性能やサイズはノーマルのままなので、走り方を変える必要は無いぞ！

コーナー入口よりも出口の方がコース幅が広い。後半のラインにも気を使おう。

しっかりテールを滑らせたら、脱出方向に車を向けてコーナーを抜けていこう。

直線から左へ切り込むタイミングは、左寄りにあるタイヤ痕を目安にするといい。

コース後半に突入するC区間。ここからは中速コーナーが連続するため、インベタで走るのが別の意味で難しくなる。

C区間で最初に待ち受けているのは、左への直角コーナー。ここでは、コース左寄りの路面に残っているタイヤ痕を目印にして、その少し手前からフットブレーキを踏むといいだろう。ブレーキを踏んだ後は、強めにハンドルを切り込むことでドリフト状態に持っていき、インを突いて抜けていく。左コーナーを抜けたら、すぐにラインを左に寄せて、次にある右→左の中速コーナーへの進入準備に入れるようにしよう。

中速コーナー群を高い速度で抜けるためには、思い切ってイン突いて、「溝落とし」を使っていく必要がある。その際、強く切り込むことで起こる減速で進入速度を調整するが、最初はアクセルを少し緩めておこう。また、強引に寄り過ぎるとガードレールにぶつかることにも注意したい。最後の左コーナーで早めに切り返せれば、通加速度、脱出速度を上げられるぞ。

2回目を迎えたこのコーナー。今回は、東京都渋谷区にあるタイトー直営店「渋谷タイトーステーション」を紹介しよう。

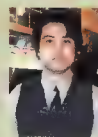
こちらのお店の特徴は、ネットエントリーキーを使ってプレイする人が多いということ。夕方は学生グループ、夜はサラリーマングループが多く訪れ、熱いバトルを繰り広げているそうだ。これを読んでいる腕に自信のある人、渋谷に立ち寄った際は、ぜひ一度覗いてみよう。

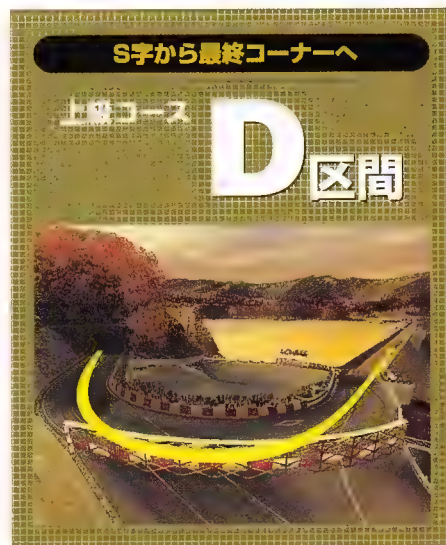
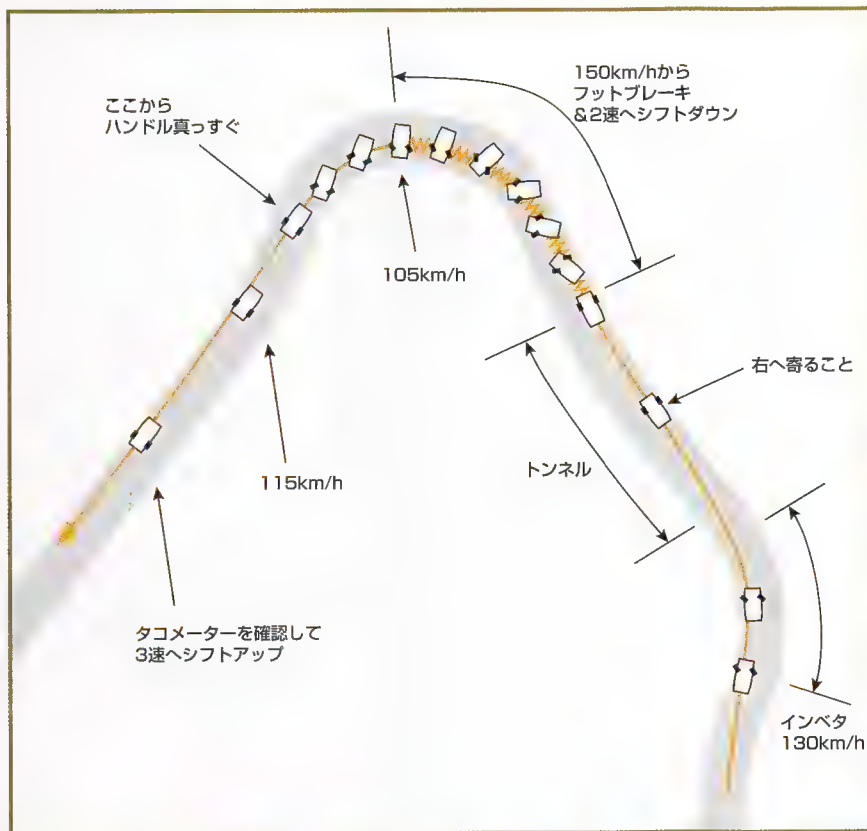
渋谷タイトーステーション

渋谷タイトーステーション
■住　所：東京都渋谷区渋谷1-24-12　東映プラザ1F&B1F
■電話番号：03-5467-6565
■営業時間：10:00～24:00
■アクセス：JR渋谷駅東口　宮益坂下交差点前

お店の入り口。渋谷駅から近いこともあって、平日昼間でもお客さんが多い。

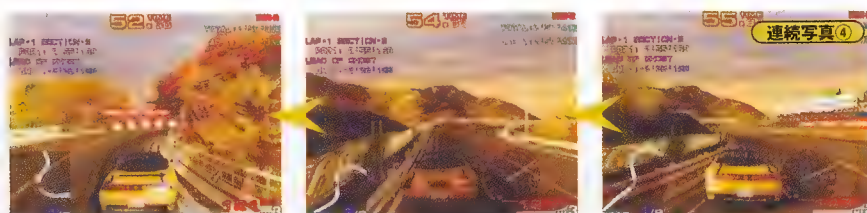
『バトルギア3』は、4台通信と2台通信の計6台を設置。

フロアスタッフの高森さんより

当店のウリは、何といっても設置台数が6台ということです。都内でも、これだけの台数を設置しているお店は少ないと思いますよ。また、筐体の後ろには広いスペースがあるので、ギャラリーとなってほかの人のプレイを見るときも安心です。ぜひ一度お越しください。

「バトルギア3」設置店舗募集!：本コーナーでは「バトルギア3」設置店舗の情報を募集しています。店舗名、住所、連絡先(TEL、FAX、E-mail)、担当者のお名前、セールスポイント(設置環境、イベント情報、独自の盛り上げ方など)を書いて、編集部までぜひお送りください。あて先については、217ページの募集記事を参照願います。

D区間に入っても、S字コーナーはまだまだ続く。ここのS字は、後半の右コーナーで速度の調整が必要。そこでしっかり速度を合わせせられるかどうかが、ポイントになるぞ。

まず前半の左コーナーでは、全開のまま早めにインに切り込んで、溝落としを行なおう。その後の右への切り返し部分では、一気に切り返さずに、一度直進状態でハンドルを止めるようにしたい。直進状態のときにブレーキで軽く減速をして、溝落とし中にラインが膨らまないようにするためだ。S字からトンネル入口の左コーナーまで、145キロ、125キロ、130キロでインを駆け抜けていこう。

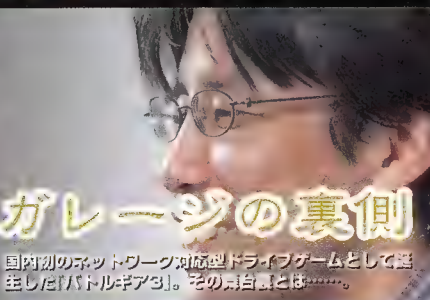
トンネル内では右寄りを走り、最終コーナーの準備へ。

トンネルを出た直後からブレーキを始め、最終コーナーへ進入。ハンドルをあまり長く切り込まないようにしながら車の向きを深め、インを突いていこう。その先にある直線へ真っすぐ進入できるように、コーナー出口ではラインが膨らまないようにすることも忘れずに！

しっかり溝落としを行なったら、トンネル前の緩い左のインへラインを移そう。

この切り返しの直進部分で減速してから、右に切り込んでいくようにしたい。

左へ切り込む際に無理をすると、ぶつかって速度が落ちてしまうので注意！

ガレージの裏側

国内初のネットワーク対応型ドライブゲームとして誕生した『バトルギア3』。その舞台裏とは……。

『バトルギア3』企画担当
森山 由浩
(株)タイトーGM開発部開発チーム所属。『バトルギア』シリーズは、初代から担当してきた。氏のドライブテクニックは相当なもの。

皆さん、こんにちは。『バトルギア3』で企画を担当しました森山です。今回から、数回コラムを持つことになりました。よろしくお願いします。

最初にお話するのは、先日開通した『ガレージ有料化』のことです。

いや、怖かったです。何せ、タイトーでPCとゲームを絡めたネットワークゲームをやるのは、家庭用も含めて初めてのこと。フタを開けるまでは、皆さんがお金を払ってまで「バトギネット」やってくれるのか、すごく不安でした。

しかし、有料化の数日前から「早く開通してくれ」というメールをたくさん頂き、そうした不安も徐々に和らいできました。そして、1月31日の「ガレージ有料化」。車に貼るステッカーを自作できたり、複数のプレイヤーで走るチームを結成できるサービスが、思った以上に皆さんに好評で、ホッと胸をなで下ろしました。

半面、サーバーへの負荷を読み切れず、2月1日にサーバーが落ちてしまいました。データを無くされた方には大変申し訳無く思っています。今後、このような事態を二度と招かないよう、全力を尽くします。本当にスミマセンでした。

ゲーム開発としては、これまではソフトを作るだけの仕事でしたが、ネットワークゲームの場合、送られてくるデータのチェックなども半端な数ではなく、まだまだ開発を続けている心境です。

ただ、データチェック面だけではなく、実際にネットワークを介して、『バトルギア3』を進化させる試みも、今後用意しています。その詳細は、また今度。お楽しみに。

それでは、これからもよろしくお願いします。

次号予告：次号は、混戦模様を呈しているアルカディアカップ第2回目の結果発表だ。どのプレイヤーが栄冠に輝くのか、非常に気になるところ。コース攻略では、さらに難度が高い「超上級コース」を取り上げていく。連載企画の「隠しカーインプレッション」、「バトルギア3　名所案内」、「ガレージの裏側」も、もちろんお届けするぞ！

今回から新企画、特定キャラ別対策記事がスタート。使用人口の多いキャラや割と強いとされているキャラの対策を徹底攻略。また、注目のPS2版もちょっとだけ味見。まだまだ盛り上がるぞ!!

各種大会迫る！　PS2版ももうすぐだ!!

EVOLUTION VIRTUA FIGHTER4

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B

インプレッション

やり込んだ結果が、必ず形となって表れたのが実感できる本作。今まで本格的にプレイしていなかった人には、あらゆる実戦的練習ができるPS2版もオススメ。家でテクニックを磨き、アーケードで熱い対戦を楽しもう!!

※記事中のコマンド表は、特別な場合を除きキャラが右を向いているときのものです。文中の技後の有利／不利や確定情報、反撃、成功などについては、すべて編集部調べによるものです。また、記事内においては「バーチャファイター4」を「VF4」、本作バージョンAを「Ver.A」、本作バージョンBを「Ver.B」(両者を表す場合は「EVO」)と略記している場合があります。

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
■メーカー：セガAM2／セガ
■ジャンル：3DCG格闘
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：稼働中（2002年12月[illegible]）
■使用基板：NAOMI2（GD-ROM）

プレイステーション2版『EVO』はどんな感じ!?

このたび発売が決定したPS2版「EVO」は、評判だった前作を大幅に上回るデキとか――。その実力に、アルカディア的視点で肉薄してみよう!!

Text：栗田＆八郎潟

前作からの強化点！　こんなにスゴくていいんですか……!?

業務用そのままの「Ver.B」の完全移植となるPS2版「EVO」。何といっても真っ先に驚くのは、そのロード時間の短さ。ぶっちゃけアーケード版と同程度、こんなに早くていいんですか!?　というのが正直な感想だ。

そして、大きくパワーアップした「トレーニング」モード。選んだキャラの基本連係から高度なテクニックまで練習可能（チュートリアルで指示してくれる）という親切設計。さらに、「トライアル」では、プレイヤーのレベルに合わせた、「避け」「回復」「投げ抜け」「受け身」などの実戦的なトレーニングを、実戦でよくあるシチュエーションで練習できる。しかも、場面を自分で設定する必要が無いため、買った瞬間にあらゆる場面を想定した、対戦で有用なテクニックを思う存分特訓できるのだ！

そのほか、前作でオマケ的要素だったトップレベルプレイヤーによるリプレイデータが、今回は全キャラ分、10試合以上観戦可能。コマンド表示もできるため、一級者の入力が手に取るように分かる素晴らしいデータなのだ!!

「あんまりプレイしたこと無いからなぁ……」という人も大丈夫！　分かりやすい用語集から、基礎的なことまで何でも教えてくれます。

これは肘をワザとしゃがんでくらい、よろけを回復してからCPUの追撃を防ぐ、という練習。まさに実戦さながら、飽きずに何時間でもプレイできる作りだぞ。

何と！　投げ確定技をガードさせ、4種類の投げを抜けろ……ってな練習まで！

またまだこんなモンじゃありません！　そのほかのオススメ要素

アルカディア編集部にオススメしたいのが「クエスト」モード。マイキャラを作成し、仮想空間のアーケードスポットを制覇していく、実戦感覚で遊べるモードだ。

各店舗では、野試合あり、段位戦あり、クエスト指令あり、トーナメント形式の大会あり、と、まさに最新ゲーセンでやっていることが、家でも思う存分遊べるぞ。

そして、さらに特筆すべきはこのCPUの動き。プレイを進めるに従って登場してくる高段位プレイヤーは、逃げ・投げ抜けあり、空中コンボあり、遅らせ打撃あり、確定反撃完璧と「対戦の感覚でプレイしなきゃ、普通に死ねる」動きを見せるのだ。もちろん、全国各地の有名プレイヤーも揃って多数登場。ハッキリ言って、激ヤバなデキだ！

VF.NETさながらのショップまでアリ！　マネーをためて着飾ろう。

バーチャル店舗で、リアルな動きのCPU相手に段位を上げていこう！

キャサリンは全カラー＆ジェット装備。称号が元鉄人じゃないのが残念!?

連続無失点記録を止められた、アノ人に似た般若顔のウルフ使い登場!!

栗田親方のPS2版プレイ日記

CPUがいいねぇ。「暴れ」から「待ち」まで居て、動きがやたら人っぽい。さすが実際のプレイヤーデータを使っただけのことはある。知っている名前を見付けてニヤリとできるのもいいねぇ。

PS2版「EVO」を5名様にプレゼント!!
くわしくは216ページへ!!

はみ出しオススメ！ [illegible]

ノーマルクエストアイテム完全公開!!

Text : H.L

クエスト報酬アイテム／カラー続報！

発売当初、謎のベールに包まれていたアイテムの数々を、入手条件も含めて大紹介。最近増えたイベントクエストも併せて、大々的にお届けするぞ。

ノーマルクエストでアイテムゲット！

ノーマルクエストでアイテムやカラーを入手できることは、もう既に知れ渡っていると思う。今回は、その正確なクエスト条件と条件ごとに入手できるアイテム&カラーを公開しよう。

アイテム&カラーを入手できるクエストの条件は左表の通り。ちなみに、表中の数字（7連勝しろ、10勝しろなど）はあくまでも最低条件。場合によってはそれ以上の数をこなさなければならないこともある。また「○段以上」というのは高段位であることが多く、クエストの難度は全体的にかなり高い。

最近出現したイベントクエスト「"将"の球」の報酬は、「VSカップ持ち」と全く同じ。確認の意味でチェックしておくといいだろう。

ノーマルクエストアイテム／カラーの入手条件

アイテム1	「○段以上のプレイヤーに7（以上）連勝しろ！」
	「○段以上の△（キャラ）に7（以上）連勝しろ！」
アイテム2	「○段以上の△（キャラ）に10（以上）勝しろ！」
アイテム3	「○段以上の△（キャラ）に5（以上）ラウンドエクセレントで勝て！」
カラー	「○段以上のプレイヤーに7（以上）ラウンドエクセレントで勝て！」

ノーマルクエストで入手できるアイテム／カラー一覧

	ノーマルクエスト				"将"の球
キャラ名	アイテム1	アイテム2	アイテム3	カラー	カラー
アキラ	手斧	紺碧バンダナ	棘つき腕輪	グレー	紫
ジャッキー	フライトキャップ	バックプリント（ファイアーソウル）	ハイカットスニーカー（カッパー）	ブルーグリーン	黄
サラ	ブラックウイング	デュアルネックレス	グリーンリムグラス	メタルグリーン／メタルブルー	水色
ラウ	純銀の肩当て	おたま	金棘腕輪	緑	ピンク
パイ	おだんごカバー	匕首	薔薇色の首飾り	ピンク／水色	水色／オレンジ
ウルフ	ダブルブレスレット	小太鼓	ラウンドパープルサングラス	白	紫
ジェフリー	太モヒカン	ドクロタトゥー（白）	トライバルタトゥー（黒）	緑	水色
カゲ	千変万化帽	クナイ	天地の巻物	モスグリーン	黄
シュン	秘薬の瓶	赤笠の帽子	夢蝶の靴	青／クリーム	オレンジ／青緑
リオン	スカイブルーテンガロンハット	ヘルメット（白）	ドラゴンネイルピアス	青	ピンク
アオイ	金魚バッグ	脇小刀	白銀の耳飾り	メタルグリーン	水色
レイ・フェイ	黄荒の腕輪／剛力の腕輪	ワニ革のスネ当て	礎のスネ当て	緑	赤
ベネッサ	暗視ゴーグル	ショットガン	ブルークリスタルイヤリング	ピンク	ベージュ
ブラッド	腕モンコン（銀）／アロハシャツ（水色）	トランクス（青革）／ウォレットチェーン	ノーズピアス	紫	オレンジ
ゴウ	袖刺繍（英語）／胸タトゥー（火炎花）	サンバイザー	シードネックレス	群青	モスグリーン

クエストアイテム取得術

チャットメッセージで協力者を探すのも一つの手。八段以上に10勝と表示しているが、実は12ラウンドエクセレント[illegible]ちなど、別の読み合いもありそうな予感。

アイテムを十分に活かすためには、対戦で負けても[illegible]れる図太い神経が大切[illegible]

上記のクエストの中で最も難度が高いものは、「アイテム1」を入手できる連勝クエスト。他のクエストは試合数をこなせば自然にクリアできるが、高段位相手への連勝はそうもいかない。その連勝クエストの中でも比較的易しいのが、段位指定の無い「マイ店舗で15連勝しろ！」だ。クエスト登録した後、連勝しやすい店舗に登録し直す……というのも一応アリ。

また、チャットメッセージで「八段以上に10勝」→「ガチンコで協力願います」など、対戦者に協力を求めてみてもいいかも……。

クエストアイテムでライバルに差を付けろ！

ブラックウイングの人気は高いが、チュアルネックレスもコーディネート次第ではかなりカッコイイ。

ノーマルクエストのアイテムは、入手困難なだけにどれもカッコイイものばかり。ぜひ入手したいところだが、これらのクエストはなかなか出現してくれない。

巷でウワサされている出現しやすくなる条件は、「ノーマルクエストを数多くこなす」「段位をなるべく上げる」。失敗してもいいから、クエストは常に登録しておこう。

今となっては比較的入手しやすくなったアイテムだが、持っている人はまだまだ少数。これらを装備すれば、アイテムのプレッシャーで勝率5%アップ間違いナシ!?

クエスト報酬[illegible] ノーマルにかかわらず、アイテム&カラーが入手できるクエストを一度クリアすると、その後の報酬はファイトマネーとなる。そこで、[illegible]アイテム&カラー入手[illegible]カードを[illegible]えればクエスト内容も変わるので、別のアイテム&カラー入手クエストやクリアしやすいクエストを探してみよう。

一般的に強キャラの筆頭と見られているアキラだが、対策を講じれば付け入るスキは十分にある。アキラの持つ長所と短所をもう一度見直そう。

Text ちゃっきー

全キャラに共通する対アキラの基本

アキラを相手にするときに最も重要なのは、中距離での立ち回り。特に、躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)の届く間合いは要注意だ。ここで不用意に手を出してカウンターをもらっているようでは、勝機は見えてこない。

このような距離ではガードに徹するか、後ろダッシュ→避けなどで相手の出方をうかがおう。また、一部のキャラは立ちⓅが躍歩頂肘に負けやすいので、ここから攻め込むのも控えたい。

近距離では、不利な状況で「リーチの短い技をかわしやすい」ような技を使わないこと。ほかのキャラには効果的な技でも、アキラ戦では躍歩頂肘の的になってしまう。ラウの翻身璧拳(⇧Ⓟ+Ⓚ)やパイ燕青雷撃拳(⬇⇦Ⓟ)がいい例だ。

逆に、出た瞬間から背後判定になり、かつヒット時の見返りが大きい技は不利な状況での暴れに役立つ。躍歩頂肘をくらっても背後ヒットになり、大ダメージを受けにくいからだ。よほどの手慣れでない限り、最大コンボはくらわないだろう。リオンの後蹴腿(⇦⇦Ⓚ)は、その代表例となる。

どの距離においても、常に躍歩頂肘を想定した行動を選択していくことか大切。

中距離での立ち回り

アキラ戦で最も重要と思われる中距離。ここでは、アキラの技をガードに、または避けてからスタート、ぐらいのつもりで手堅く戦おう。逆に、スピンヒールソード(⇨⇨Ⓚ+Ⓖ)やビートナックル(Ⓟ+Ⓚ)をばらまくような戦法は厳禁だ。前者は、同じような距離でアキラが使う躍歩頂肘に打ち負けることが多いため。使うなら、躍歩頂肘の届かない距離、または、こちらが有利で躍歩頂肘を出されてもつぶせる状況に限定しよう。

ビートナックルは、もう一つの警戒すべき技、搜下崩捶(⇧Ⓟ+Ⓚ)と相性が悪い。アキラが動いたのでビートアンドバックナックル(Ⓟ+ⓀⓅ)まで打ったら、1発目くぐられ2発目にカウンター、というケースも多いぞ。

こちらから攻め込みたいときは、躍歩頂肘が届かない間合いから一気に前ダッシュで接近し、レバー前入れⓅでけん制するのが手堅い。ジャッキーの立ちⓅは判定が強く、躍歩頂肘も止めやすいぞ。ただし、もちろん搜下崩捶にはくぐられるので、あまり連係につながず、最低限カウンターをもらわないようにしたい。

また、近距離戦での後ろダッシュ→ビートナックル or スラントバックナックル(⇦Ⓟ)のような攻めも似た理由で多用できない。特に不利な状況では、当然のごとく躍歩頂肘につぶされて大ダメージを受けることになる。

技ガード後の選択肢

各種の技をガードしてこちらが有利になったら、当然のごとく二択を仕掛ける。このときは、基本の選択肢となるミドルスマッシュ(⇨Ⓟ)を忘れないこと。『VF4』時代のライジングエルボーよりリーチがあるため、やや離れた距離でなければ搜下崩捶でくぐられることが無い。つまり、アキラ側はこれと投げの二択を回避できないわけだ。

アキラ戦に慣れてきたら、次はガードした技をしっかり判別し、選択肢を変えていくことを考える。主な攻めは、下のカコミの通りだ。

ミドルスマッシュは頼れる武器。『EVO』になってリーチが伸び、使いやすくなった。

搜下崩捶は、ジャッキー戦で多用されやすい。できる限り見てからガードしたいところ。

スラントバックナックルも、躍歩頂肘の的になりがち。アキラ戦は使用頻度を下げよう。

ガード後、有利(中) 裡門頂肘(⇦⇨Ⓟ)、揚打頂肘(⬇⇨ⓅⓅ)、搜下崩捶(⇨Ⓟ+Ⓚ)、跳山崩捶(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)

スキの小さい技をガードした後は、様子見も重要。少しやがみ後ろダッシュして立ちガードするのもアリ

貼山靠や白虎双掌打など、スキの大きい技を待つ。ガードできたら、逃さずライトニングバックナックルをたたき込め!

このケースでは、ミドルスピンキックとグローインキックの二つがアキラ側の立ちⓅ、しゃがみⓅ、白虎双掌打(⬇⇦⇨Ⓟ)に負けるため、あまり有効ではなくなる。アキラ側も不利が小さい分強気に打撃を出してくる確率が高くなるので、投げを狙いにいく回数も抑えめにしよう。

打撃の基本は、やはりミドルスマッシュ。これに、手堅く様子を見る立ちⓅやしゃがみⓅを加えよう。足位置によっては、パンチサイド(逆構え時ⓅⓀ)も使っていきたい。ただし、スウェーフック(⇦Ⓟ+Ⓚ)はあまり使わないこと。躍歩頂肘や馬歩衝靠(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)に負けやすいからだ。

また、アキラ側の選択肢としてもう一つ脅威になるのが、背中側への貼山靠(避け肘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)。これに対しては、「ガード」で対抗したい。有利な状況であえてこれを交ぜることで、アキラ側はかなりやりにくくなるはずだ。同じ状況でよく使われる白虎双掌打ともども、ガードしさえすればライトニングバックナックル(⇧ⓅⓅⓅ)で反撃できる。

ガード後、有利(大) 躍歩頂肘(⇦⇨⇨Ⓟ)、[illegible]

ここでは、避けと打撃の両方に打ち勝てるミドルスピンキック(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)を必ず選択肢に加えたい。そのほか、カウンター狙いのグローインキック(⇨Ⓚ)なども選択肢の一つになる。また、逆二択が怖くても、投げという選択肢を忘れずに用意すること。最速で投げに行けば、アキラ側の打撃をカウンターヒットでくらわないことをしっかり認識しよう。

ミドルスピンキックが最重要。躍歩頂肘ガード後など、適した場面で使えれば、読み合いがかなり楽になるはずだ。

ミドルスマッシュをガードされたら：アキラ戦はミドルスマッシュバックナックル(⇨ⓀⓅ)のリスクが高いので、基本的には1発止めを多めにしたい。その後は後ろダッシュ→避けを選択肢に加えられれば理想的。最速の躍歩頂肘、一瞬しゃがんでからの馬歩衝靠など、多くの選択肢に対応できる。ただ、ガードを確認してからの切り替えが難しいのが難点だ。

腹崩れからの攻めを再確認

バージョンの変更により、腹崩れを誘発する機会自体は多くなったゴウ。しかし、腹崩れ後のコンボでしゃがみⓅから浮かせ直して稲妻蹴り(Ⓚ)決めるコンボの場合、相手との間合いが離れてしまうため、その後の起き攻めに影響が出てしまう。

そこで、稲妻蹴りを決めていた部分を月影(⇨Ⓚ)に変えてみよう。稲妻蹴りと月影はダメージ量が同じ。月影に変えることで相手との間合いが離れず、受け身攻めに移行しやすいのだ。また、相手が受け身を取らなかった場合に、再び月影を出すことによりダウン中の相手に追い打ちとして決められるので、追加ダメージも期待できる。

さらに、その後なおも受け身を取らない相手に対しては、小ダウン攻撃やダウン投げを狙える場合もある。

腹崩れ後の最後のコンボを稲妻蹴りから月影に変えてみよう。相手との距離が少し縮まり、受け身攻めに移行しやすくなるぞ。

Goh Hinogami

[illegible]

ノーマルヒット後はお互い五分の状況となり、このとき[illegible]るのが最も手堅い。また、余裕があれば相手にしゃがみⓅ[illegible]いを若干遅めに出すことも有[illegible]が一番難しい場面だろう。

逆にカウンターヒット後は有利(中)となっているので、[illegible]。相手の遅い打撃と避けに対して、両方カバーできる土蜘蛛(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)も有効だ。

技後は的確な判断が必要。状況をしっかり確認することで、その後の展開を有利にできる。

カウンターの場合、キャッチ投げの土蜘蛛が有効。技の遅さが、逆に長所となる。

日守 剛

[illegible]に重たさを感じるゴウだが、工夫次第で細かい戦術も組み込める。投げ・打撃共に、状況に応じて多彩な技を振り分ければ、[illegible]に自分のペースで闘えるぞ。

Akira Yuki

浮かせからの新コンボ

[illegible]ノーマルヒットの場合は足位[illegible]ンターヒットなら足位置に関[illegible]パイのカウンター時のみだが、コマンドが楽になる。

②はノーマルヒット時、足位置に関係無く全軽量級に入[illegible]カウンターヒットなら軽量級とブラッド、足位置ハの字の[illegible]る。ダメージは立ちⓅ→馬歩衝靠(⇦⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→連環腿[illegible]Ⓚ) or 修羅覇王靠華山(⇦Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)と同じだが、受け身を攻めやすく[illegible]

[illegible]位置平行、ノーマルヒットでアオイに、カウンターなら足[illegible]ハの字でアオイ、パイに入る。この場合は最大ダメージにな[illegible]

①掃炮(⇩⇦Ⓟ)→レバー前入れⓅ→堤膝弾腿(Ⓚ+Ⓖ Ⓖ離す)→白虎双掌打(⇩⇦⇦⇨Ⓟ) [52]

②掃炮(⇩⇦Ⓟ)→レバー前入れⓅ→レバー前入れⓀ→白虎双掌打(⇩⇦⇦⇨Ⓟ) [48]

避け対策にしゃがみ後ろダッシュ馬歩衝靠

有利な状況で相手の避け(投げ抜け)を読んだときは、[illegible]使うのが基本。ここで、しゃ[illegible]ら、立ちⓅ、しゃがみⓅによる割り込みにも対応できる。[illegible]いなら、同じくしゃがみバッ[illegible]オススメ。ガードされたとき[illegible]頂肘(⇩⇨ⓅⓅ)を使えばさ[illegible]マンド受け付け幅が短くな[illegible]ことには注意したい。

タイミングを遅らせる分だけしゃがみ後ろダッシュ。汎用性が上がる。

結城 晶

相手に対策されたとき、単発キャラであることの弱みが見えてくる。コンボや反撃、読みの正確さがさらに問われる時代となってきた。

ゴウ：[illegible]を狙った方がいいが、足位置が平[illegible]になった場合は、直接月影を狙う方が安全といえる。
アキラ：[illegible]発覚。相手の技の戻りに当たったら、躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)を中心とした二択を迫ろう。

ジェフリー・マクワイルド

Jeffry Mcwild

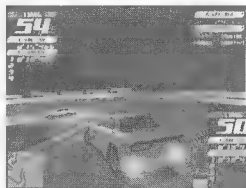
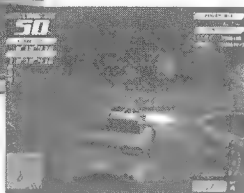
対ウルフ戦ワンポイント

影丸

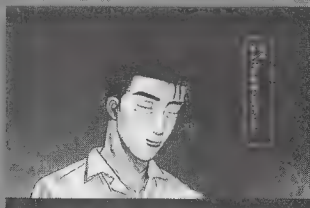
Kage Maru

文太に勝つのは辛いが、勝てばレベルに応じて高ポイントを獲得可能。

『Ver.2』で追加されたゲームモード「文太に挑戦!!」は、文字通り『イニD』最強ドライバーの藤原文太に挑戦するモード。ポイントをかけて勝負し、負けた場合はポイント没収となるので、それなりの実力が無いと厳しいモードだろう。文太には、赤城、秋名、八方ヶ原、いろは坂の4コース（すべて下り・夜）で挑戦することができ、1勝する度に文太のレベルが上昇していく（レベルは30まで用意されている）。高いレベルの文太に勝てば、多くの報酬を得られるので、頑張ってレベル30文太を倒そう！

オレに勝てるヤツなんざ居るのかね……。

ノーマル仕様の86だが、文太が乗るとこれまた速い！スタートダッシュから格の違いを感じるはずだ。コーナリングもピカイチ。

レベルが10上がるごとにで文太のマシンがチェンジ。レベル21以上の対インプレッサ戦では、ほぼミスは許されないだろう。

文太レベルと搭乗車種、没収ポイントの関係性

文太レベル	文太の搭乗車種	文太に負けたときの没収ポイント
0～9	通常のハチロク	1000pt. 没収
10～19	エンジンを載せ変えたハチロク	2000pt. 没収
20～30	インプレッサ	4000pt. 没収

頭文字D Arcade Stage Ver.2
■メーカー：セガ・ロッソ/セガ
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発売日：2002年12月（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

今回は、何ともふてぶてしいキャラの藤原文太特集。口だけではなく、実際に速い文太！『イニD』最後の砦を破ることができるかな？　また、4月5日に行なわれる全国大会の詳細も紹介。腕に覚えのある人は、ガンガン参加してね！

Text：キャサ夫

Ver.2 ここもCHECK

文太のあんなセリフやこんなセリフ集めてみました

[illegible]

[illegible]勝利すると、セリフは言い訳モード。[illegible]ントに負けず嫌いなんだから（笑）。

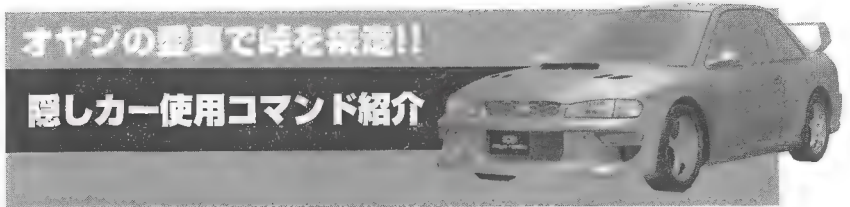
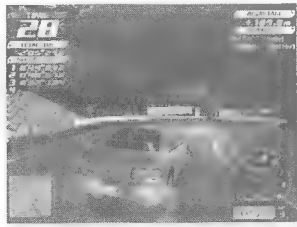
状況	文太のセリフ
勝負前（文太レベル1）	ちょっくら遊んでやるか……
勝負前（文太レベル11）	慣らしついでに軽く走るとするか……
勝負前（文太レベル21）	新車の調整ついでに走っときたくてな……
再戦時（全レベル共通）	適当に流すかな……
プレイヤー勝利時（文太レベル20）	新しいの買ったらハチロクは拓海にやるか……
プレイヤー勝利時（文太レベル22）	まあオレは手加減したけどな……
プレイヤー勝利時（文太レベル29）	やれやれ……オレもトシかな……
プレイヤー敗北時（文太レベル1～10）	そんなもんか……出直してくるんだな
プレイヤー敗北時（文太レベル11～20）	こんなもんだろ……遊びなんだからな……
プレイヤー敗北時（文太レベル21～30）	まだまだ経験不足だ……ウデを磨いてくるんだな

プロジェクトK Ver.2
キャサ夫のインプレッション

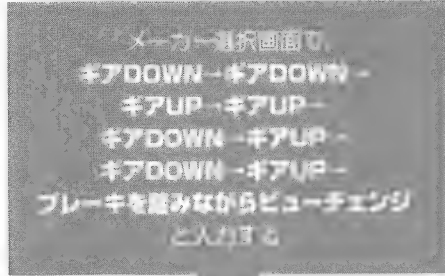
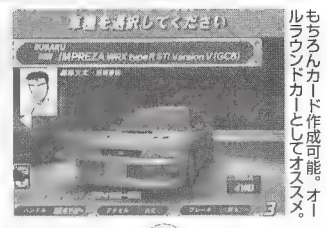
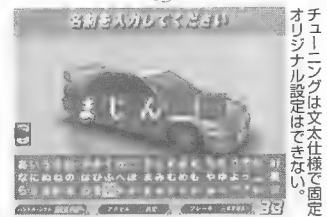
いよいよ始まった、全国大会の予選。自分との戦いであるタイムアタックとは違った緊張感がある対人戦では、思わぬハプニングもあることだろう。かく言う筆者も、全国計8カ所で行なわれる予選会場に赴き、イベントの模様をリポートする予定。現在、店舗代表者とお手合わせいただきたく愛車を育成中っす。甘く見てると、俺のテールを追い掛けることになるぜ！　なんちて。

D事典
「頭文字D Special Stage」発売延期に：アーケード版の「公道最速伝説モード」のほか、プレイヤーが藤原拓海となってライバルとバトルする「ストーリーモード」が楽しめる、PS2用ソフト『頭文字D Special Stage』。当初の発売日は3月27日だったが、残念ながら発売が延期され、6月26日となってしまった。自宅でのバトルは、もうしばらく辛抱しよう。

原作の名場面（藤原 文太編）

プロジェクトDでの勝利、それは涼介のアドバイスがあったからこそのもの。改めて「高橋涼介は凄い」と、秋名を流しながら考える拓海。……そこに謎のヘッドライトが迫り、バトルに展開!? 相手の車種・ドライバーは不明。しかし、今まで拓海が秋名で相手をした中でも間違い無く最強！ 必殺の"溝落とし"すら難なくこなす謎の車。格の違いを感じ、拓海はバトルを諦めてしまう。その数日後、文太が電話で謎の決断を下す……。

オヤジの愛車で峠を疾走!!
隠しカー使用コマンド紹介

文太カーは突出した能力こそ無いが、車種性能のバランスが取れており、十分に速い。

文太が乗っている「IMPREZA WRX type R STi Version V」が、隠しカーとして存在することが発覚した！ 隠しカーの使用コマンドは、下に書いてある通り。気になる車種性能は、加速性能やコーナリング性能など、バランス的には恐らく最も優れている。さすがは文太セッティングといったところか。ただし、このマシンはパワーアップのみしていく。パーツは文太仕様のままで、パーツ変更やボディーカラー変更はできないようになっているので注意。

隠しカー使用コマンド

コマンド入力後にSUBARUを選択すると、IMPREZA WRX type R STi Version Vが登場

もちろんカード作成可能。オールラウンドカーとしてオススメ。

チューニングは文太仕様で固定。オリジナル設定はできない。

公道最速は誰だ!?
インターネットランキング ～秋名下り&四峠走破編～
2003年2/13現在

四峠走破・晴れ・TUNED 総合ランキング

順位	名前	タイム	車種	地元エリア
1	パピンコ	9'56"565	INTEGRA TYPE R	埼玉県
2	ROMA	9'57"439	INTEGRA TYPE R	HONG KONG
3	EXTRA	9'58"443	INTEGRA TYPE R	HONG KONG
4	M・S・K	9'58"820	INTEGRA TYPE R	HONG KONG
5	ルミナ	9'59"877	INTEGRA TYPE R	埼玉県
6	シュン	10'00"892	INTEGRA TYPE R	石川県
7	ロ GTO	10'01"526	INTEGRA TYPE R	HONG KONG
8	ダイチ	10'01"728	INTEGRA TYPE R	栃木県
9	アラシ	10'02"190	INTEGRA TYPE R	栃木県
10	MARCO	10'02"663	INTEGRA TYPE R	HONG KONG

四峠走破では、香港勢をピシャリと抑えた、埼玉のパピンコ氏が1位に！ [illegible]四峠走破は10分台が壁になっている模様。気になる車種は、やはり[illegible]坂の2コースでタイム短縮が見込める「インテグラタイプR」の使用率がダントツ。それにしても強い香港勢。上位独占も時間の問題か!?

秋名・下り・晴れ・TUNED 総合ランキング

順位	名前	タイム	車種	地元エリア
1	アールエヌ	2'45"249	CAPPUCCINO	愛知県
2	EXTRA	2'46"459	CAPPUCCINO	HONG KONG
3	DEW	2'46"757	CAPPUCCINO	北海道
4	ビッグバン	2'46"806	CAPPUCCINO	福井県
5	カヅ	2'46"893	CAPPUCCINO	栃木県
6	ノブ	2'47"077	CAPPUCCINO	岡山県
7	デジオ	2'47"102	CAPPUCCINO	兵庫県
8	ビルちゃん	2'47"208	CAPPUCCINO	東京都
9	カプヤッコ	2'47"306	CAPPUCCINO	神奈川県
10	ヨシ	2'47"509	CAPPUCCINO	東京都

本作のメインステージともいえる「秋名・下り」では、激戦の末、愛知県のアールエヌ氏が1位をキープ。この期におよび、2位との差[illegible]のは、かなり驚異的。相当なドライビングセンスの持ち主なのだろう。今後も激闘が予想される「秋名・下り」。一体どこまで極まるの[illegible]

D事典 「頭文字D Arcade Stage Ver.2」オフィシャルサイト http://www.segarosso.com/INITIALD/ ケータイ用アドレス http://www.segarosso.com/inid-m/

～史上最速伝説～ 開催！

『頭文字D アーケードステージ Ver.2』最速ドライバーを決定すべく、全国大会の開催が決定！　予選は2月23日～3月30日まで、全国14店舗で行なわれるぞ。決勝大会は4月5日、各店舗で勝ち残ったプレイヤーたちによるトーナメント形式で開催。トーナメント決勝の舞台は「秋名・下り」。まさしくダウンヒルのスペシャリストを決定するためのステージだ！　当日は、ひょっとするとウワサの香港プレイヤーも……。とにかく腕に覚えのある者は、頂点目指して参加しよう！

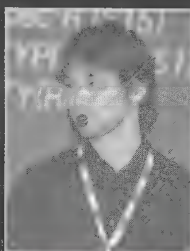
予選大会ルール

- ●1対1の対戦形式・1本勝負で行ない、すべてトーナメント方式で進行する。
- ●全レース「ブースト無し」で行なう。
- ●対戦するコースは、くじ引きで決定。ただし、2回戦以降は「碓氷」、「妙義」を除く。なお、決勝戦は「秋名ー下りー夜」で行なう。
- ●レース前に対戦者同士がジャンケンを行ない、勝ったプレイヤーがコース決定のくじ引きを行なう。負けたプレイヤーはコース決定後にシートの選択を行なう。
- ●レースに使用する車は、4台までエントリーできる。4台の車の使い回しは可能。
- ●同タイムでゴールした場合は、同一コース・車種で再レースを行なう。
- ●レース中、機械に不具合が生じた場合は、レースを中断し再レースを行なうので、すみやかにスタッフまで申し出ること。レース終了後に申し出ても、再レースは行なわない。

参加上の注意

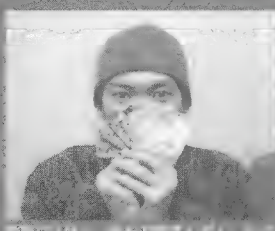
- ●予選大会エントリー費は、一人200円。参加者にはもれなく、オリジナルステッカーがプレゼントされる。
- ●予選大会のエントリーは、大会実施日の1週間前から受け付けている。参加希望者は予選大会開催店舗に直接申し込むこと。
- ●予選大会には参加定員が設けられている。申し込みは先着順のため、大会開催日よりも前に締切となる場合があるので、参加希望者は早めに申し込むこと。
- ●決勝大会への出場権を得ているプレイヤー、および決勝大会への出場を辞退したプレイヤーは、その後に開催される予選大会への出場はできない。
- ●不正が認められた場合は失格。「史上最速伝説」に関するすべての参加資格が失われる。
- ●公序良俗に反したり、他人をひぼう・中傷するようなドライバー名での大会参加は不可。

『頭文字D Arcade Stage Ver.2』全国大会 ～史上最速伝説～　予選開催店舗リスト

開催日	開始時間	実施店舗	住所	電話番号
2月23日(日)(※終了)	18：00	クラブセガ秋葉原	東京都千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123
3月2日（日）	15：00	セガアリーナ浜大津	滋賀県大津市浜町2-1 浜大津アーカス内	0775-23-7015
3月2日（日）	15：00	セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4番地 静活ボウリングビル1階	054-252-3591
3月8日（土）	17：00	岡山ジョイポリス	岡山県岡山市下石井2-10-1	086-232-8790
3月8日（土）	18：00	クラブセガ仙台	宮城県仙台市青葉区一番町4-3-27	022-711-3063
3月9日（日）	15：00	セガワールドベイサイドプラザ	鹿児島県鹿児島市浜町2番	099-226-3906
3月9日（日）	17：00	セガワールド昭和	北海道市函館市昭和3-31-26	0138-47-8350
3月15日（土）	18：00	クラブセガ金山	愛知県名古屋市熱田区金山町1-19-2	052-323-0121
3月15日（土）	18：00	セガワールド籠原	埼玉県熊谷市美土里町1-169	048-533-5242
3月16日（日）	15：00	セガワールドエデン	長野県塩尻市大字広丘野村1526-1	0263-52-8791
3月16日（日）	15：00	天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6	092-724-5971
3月23日（日）	15：00	セガワールド三木	香川県木田郡三木町大字氷上字花丸958-3	087-898-6481
3月29日（土）	17：00	セガアリーナパドゥ	大阪府大阪市西区千代崎3丁目北2-3	06-6583-5100
3月30日（日）	15：00	池袋GIGO	東京都豊島区東池袋1-21-1	03-3981-6906

全国大会参加プレイヤーに向けて 新井プロデューサーからのメッセージ

皆さん、こんにちは。セガ・ロッソの新井です。いよいよ『頭文字D Arcade Stage Ver.2』の全国大会が開催されます。日頃ゲーセンで鍛えたテクニックとマシンへの愛情を、思う存分対戦相手にぶつけてくださいね！　負けたって全然関係無いですよ。まずは参加してみてください。勝ち負けじゃなくて、バトルすることに意義があるのです。特に見知らぬ「強豪」との対戦は本当に緊張しますよぉ。この緊張感がバトルのだいご味なんですね。いやー、何か僕まで緊張してきました！　それではみなさん大会までに自分の愛車をガンガンチューンして、腕を磨いておいてくださいね！

キャサ夫の『イニD』全国大会はどんな感じ？

[illegible]

各コースで好タイムを出している車種

コース	車種
妙義（初級）	SKYLINE GT-R [R32]
碓氷（中級）	SILEIGHTY
赤城（上級Ⅰ）	RX-7 SPIRIT R [FD3S]
秋名（上級Ⅱ）	CAPPUCCINO
八方ヶ原（超上級Ⅰ）	INTEGRA TYPE R
いろは坂（超上級Ⅱ）	INTEGRA TYPE R

4月5日、6日は有明に集合！：『頭文字D Arcade Stage Ver.2』全国大会の決勝は、東京都江東区有明にあるTFTホールという場所で行なわれる。しかも、同じ日＆同じ場所で『WCCF』の全国大会決勝、翌日同じ場所で『VF4』の全国大会決勝も行なわれる。そう、4月5日と6日の有明は、セガゲームの祭典となっているのだ。ぜひ遊びに行ってみようぜ！

ショットガンでゾンビをまとめ撃ち!!

THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ™

まず安全クリアが第一目標。しかしHODⅢでは、ショットガンの特徴を活かして素早く安全に敵を倒すことと、高得点を得ることは結び付いているのだ。もりもり稼ぎながら、上階を目指そう！

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ
■メーカー：ワウ エンターテイメント／セガ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ショットガン型コントローラー
■発売日：2002年12月19日（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

Text：閃屋

高得点をゾンビからもぎ取ろう!!

敵関連

道中で加算される得点は、右の表にある通り、ゾンビの種類にかかわらず、敵を倒すときに表示される評価によって得点が加算される。そして、注目したいのは、TWIN SHOTによる追加得点だ。つまり「素早く」「2体を同時に」倒すことで、EXCELLENTとTWIN SHOT両方の得点を稼ぐことができる。

これまでのシリーズにあったような、頭部のヒットコンボによるボーナスは存在しない。狙撃が苦手だった人も、ショットガンの広がる当たり判定をうまく利用すれば、点数が稼ぎやすいシステムになっているのだ。

スコア設定

得点が入る条件	得点
EXCELLENT	180
GOOD	130
NORMAL	100
FASTER	40
TWIN SHOT（加算）	200
小型敵を倒す	50／1体
敵に着弾する（パーツ毎）	10
敵に追い打ちする	20
敵の攻撃を受ける	−200
ケインの腕を破壊する	200
ボス関係	
ボスを倒す（Chapter1〜4）	1500
ボスを倒す（Chapter5）	2500
ボスを撃つ（体力が減る部分）	10
DEATHのこん棒を撃つ（火花出る）	20
FOOLが落とす死体を破壊	50／1体

ショットガンは、1発撃つと広がる散弾になっている。この武器の特徴をここで改めて整理しよう。

散弾は一定距離まで、当たり判定が広がっていく。これを意識して、遠方に複数の敵がいる場面ではTWIN SHOTを狙って、2体の間を狙って撃つといい。ただし急に襲ってくる敵に対しては、弱点の頭を狙う。そうすれば即座に大ダメージを与えられる。

アイテム関連

背景にある置物を壊すと、時折出てくる得点アイテム。今作では高得点のアイテムが特殊な動きをしたり、回収しづらくなっている。

金貨 300pts.
入っている置物を破壊すると、金貨が跳ね上がって出現した後、床に落ちる。落ちたときを狙えば難無く回収できる。

歪んだ金貨 200pts.
三種類のコインの中では、一番得点が安いが、見付けたらゲットしていこう。回収のやり方は、金貨と同じ。

クリスタル硬貨 100／1発（最大1500pts.）
連続で撃ち込むと得点倍率が上がっていくが、周囲の敵を排除することも忘れてはならない。最大15発で消える。

救急箱（ライフ上限時） 300pts.
ライフが上限（5個）の状態で回収すると、得点として加算される。リザルトでのボーナスライフも、ライフが上限だと得点になる。

黄金のカエル 1000pts.
着弾するとぴょんぴょん跳ねる。地面の着地点付近を狙っておき、降りてきたタイミングで撃てば回収しやすい。

ミニマジシャン 2000pts.
前作までボスとして登場したマジシャンが、小さくなって登場。動き回って撃ちにくいので、置物を壊すと同時に連射で回収する。

メカゾンビー 3000pts.
15発の撃ち込みでやっと回収できる。ライフに余裕があれば回収を試みよう。Chapter5、管理情報システム部西棟などに出現。

エネミーデータ バイオフロア編

今回攻略するバイオフロアで新出する敵をここで紹介する。中でも特筆に値するのは、このフロアにしか出てこないケインの腕の得点だ。スコア設定表を見れば分かると思うが、うねうね動く気持ち悪いケインの腕は、撃って破壊するとわりと高い点が得られる。複数で出現していると狙いにくいが、単体で出てくる場面は狙撃しやすい。

ケイン
長い手をムチのように使う。攻撃してくるまでに倒すのは難しくないので、あえて腕の点を狙ってみては？

サンサン
3本1セットで出現する。小刻みな動きに惑わされないように、1本ずつ狙いを決めて撃ち込むべし。

レイモンド
耐久力が非常に高く、撃っても撃っても倒れないという印象。チェーンソーに当たった弾は、はじかれる。

ブッチ
できるだけ密集したところを狙い、散弾を浴びせてまとめて倒すのがコツ。飛んできたら1匹ずつ倒そう。

ゲー事典 ゾンビの種類に固有の得点が無くなって、どの敵も素早く倒し、文字通り得点をもぎ取っていくという感じ。また、撃ち込みの得点は侮れないぞ。散弾がゾンビの体のパーツに当たった分、パーツごとに加算される得点は見逃せない　倒れた敵への追い打ちも、これまでもタイム短縮のために推奨してきたが、得点になるという意味でも重要だ。

不安要素はすべて排除せよ！

THE KING OF FIGHTERS 2002

自らの力をすべて出して対戦を続ければ、苦手な部分が見えてくるはず。それをさらなる対戦で取り除くか？　新たなキャラでカバーするか？　戦略を練って克服するか？　可能性は無数にあるので、じっくり吟味して極みを目指そう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
- ■メーカー：イオリス／プレイモア　サンアミューズメント
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2002年10月10日(発売中)
- ■使用基板：MVS

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

緊急回避・前方	前転
緊急回避・後方	後転
吹っ飛ばし攻撃	C+D
キャンセルでのつなぎ	Ⓒ
スーパーキャンセルでのつなぎ	Ⓢ
どこでもキャンセルでのつなぎ	Ⓓ
クイックMAX発動でのつなぎ	Ⓜ

IMPRESSION

強くないと思っていたキャラに[illegible]

まだまだあるんです

知って得する!? 小ネタ集

それだけのためにページを取るほどではないんだけど……といった小ネタをここに集めてみた。これを読んで、ちょっと得した気分に浸ってほしい。

Text：真瑠世

GAME SYSTEM

同時押し投げ

通常投げや空中投げは、ボタン同時押しでも受け付けてくれることが分かった。投げを狙うときにAC、AD、BDなどの同時押しで入力しておけば、失敗したときに強攻撃ではなく、スキの小さい弱攻撃が出てくれるぞ。

空中投げの場合はクラーク以外それほど役に立たないが、通常投げは失敗時のリスクが大幅に軽減されるので重要だ。

弱攻撃との同時押し入力で通常投げを狙うのが賢い。回避されてもリスクは小さいぞ。

ボタンに対応した近距離強攻撃が、ジャンプで逃げた相手を落とせない技なら……、

GAME SYSTEM

時間切れ後の攻撃

時間切れ直後に相手へ技を当てると(ガードでも可)、その分のパワーゲージがしっかりたまる。多段技を持っている場合は狙う価値大だ。

時間切れ後の攻撃でパワーゲージをためる。シビアな闘いでは結構重要になるぞ。

GAME SYSTEM

クイック必殺技

キャンセル可能な通常技から、BC同時押し入力でクイックMAX発動しつつ必殺技を出したければ、BC同時押しを遅めに入力するよう心掛けよう。こうすれば普通のキャンセル必殺技になることは無いぞ。ただし、あまり遅過ぎても成立しないので注意。

気持ち遅めにBC同時押しで。遅過ぎるとクイックMAX発動自体ができないので注意。

キャンセル可能な通常技から、クイックMAX発動しつつ必殺技を出したければ……、

キャラ別 小ネタの部屋

チョイ・ボンゲ

飛翔空裂斬や旋風飛猿刺突の空中ヒット後、方向転換で画面端まで運んだら大チャンス。追撃で竜巻疾風斬（1段目）Ⓢ鳳凰脚がヒットし、けん制から超絶ダメージを与えられるのだ。竜巻疾風斬を引き付けてから当てるのがポイント。

鳳凰脚単体では追撃として決められないが、スーパーキャンセルを使えば連続ヒットするぞ。

キム・カッファン

強鳳凰飛天脚で浮かせた相手に、強飛燕斬～追加攻撃を決められることが分かった。ただし、空中追撃に使えるのは1段目だけのようで、ギリギリまで引き付けないと空振りしてしまうことに注意。その分、成功時の威力は折り紙付きだ。

強鳳凰飛天脚→強飛燕斬～追加攻撃でこのダメージ。4割ゲットとはすご過ぎです。

クローン京

クローン京の➡＋Bはガードクラッシュ値が極端に高い。ガードクラッシュ値を少しためた後、ジャンプC＋D→➡＋B（2段目）Ⓜダッシュ近距離立ちCⒸ琴月Ⓓ強鬼焼きⒹ強七拾五式・改→大蛇薙でガードクラッシュから連続技が！

最初にある程度のガードクラッシュ値をためておけば、➡＋Bを使って一発を狙えるぞ。

ウィップ

キャラ限定ながら、D投げを決めた後にAアサシン・ストライクで追撃できることが判明した。決まるキャラは、マリー、社、クーラ、メイ・リーの四人。超必殺技に匹敵する大ダメージを与えられるので、積極的に狙ってみるといい。

超必殺技クラスの破壊力となるこの追撃方法。該当キャラが少ないところが惜しい！

クローン京補足：ガードクラッシュ値がべらぼうに高いのは、単体で出した➡＋Bのみ。通常技をキャンセルして出した場合は、ガードクラッシュ値が0になってしまうので注意しよう。実戦で戦術に組み込もうとするなら、ジャンプC＋Dをガードさせた後に出すか、相手の起き上がりに重ねるのがよさそうだ。

IORI YAGAMI

対キャラ攻略　八神 庵

庵の跳び込みを中心とした攻めは非常に強力なので、それを未然に防ぐことが重要となる。起き攻めに対しては、どういった行動が有効なのかを知った上で、落ち着いて対処していこう。

Text：極限堂

CRUSH POINT I

基本を押さえる

庵の闘い方は主に二通り。ジャンプCとダッシュを使って攻めるか、強鬼焼きと闇払いを使って守りに入るかだ。

攻めっ気満々の庵には、中間距離でジャンプ防止のけん制技をバラまいていく。横方向に強い垂直小ジャンプ攻撃があるならそれも使おう。

守りに入られたら、闇払いに対してうまく跳び込んでいきたい。下方向に強いジャンプ攻撃を持つキャラは、やや多めに跳び込むのもいい。強鬼焼きを出されても相打ちになることが多いので、跳び込みが成功することも考えれば、十分に有効な選択肢といえる。

ジャンプ中←+Bはガードせずに前転で逃げよう。また、しゃがみBで返せるキャラなら反撃のチャンスとなるぞ。

ジャンプ中←+Bをしゃがみ Bで返すことを覚えれば、ピンチが逆にチャンスになる。

CRUSH POINT II

起き攻めへの対処法

庵の起き攻めに対しては、先行入力の後方大ジャンプによる回避がオススメ。しゃがみBと屑風を回避でき、近距離立ちCを出されても空中でくらって仕切り直しにできる。

ただし、葵花でダウンさせられた後に前転で裏に回られたり、空中戦で負けた後にダッシュで下をくぐられたときは注意。背向け状態になるため、先行入力大ジャンプが使えないのだ。この場合はガードするか、屑風を読んで垂直ジャンプするしかない。ここでの後方ジャンプは、屑風に対して反撃できず、打撃もくらうのでおいしくないぞ。

背向け状態を攻められたら割り切った行動を。屑風には反撃をしっかりと決めたい。

このキャラで倒せ!!

二階堂 紅丸

遠距離立ちB&Cによるけん制が強力なので闘いやすい。ただし、どちらも庵のしゃがみ状態には当たらないので、垂直小ジャンプDも併用することでカバーしたい。空中戦も負けないので、単発技を大事に当てていこう。

垂直小ジャンプDを使ってけん制していけば、庵側は攻め込むのが非常に難しくなる。

キム・カッファン

遠距離立ちAでのけん制が庵と相性抜群！庵はジャンプC+Dを使うことが少ないので、対空の強鳳凰飛天脚（相打ちでもOK）も有効に機能する。しつこいくらいの遠距離立ちAと、本命の鳳凰飛天脚で庵の攻めを封じよう。

ジャンプC+D以外に対しては相打ちになってもOK。無敵時間があるので、一方的に勝つことも期待できる。

BENIMARU NIKAIDO

対キャラ攻略　二階堂 紅丸

リーチの長いジャンプDと空中投げが適度なジャンプ軌道の高さとマッチし、空中戦では無類の強さを誇る紅丸。地上対空技で切り崩し、弱点である守りの弱さを付いて仕留めるしかない。

Text：OYZ

CRUSH POINT I

通常の立ち回りを知る

空中戦を得意とする紅丸に対しては、できるだけ跳び込みを控えよう。ジャンプ軌道は緩やかなので、強力な対空技を持つキャラはじっくり待つのも手だ。それ以外のキャラは、垂直ジャンプ攻撃で迎撃するのが最も安全な方法だ。

地上戦では、足払い対策に使ってくる遠距離立ちDに注目。意外にも攻撃判定が高い位置にしか無いため、姿勢が低くなるしゃがみD（欄外参照）なら一方的に勝てるのだ。

ここで注意点を二つ。紅丸はジャンプ軌道が高いことから、飛び道具を跳び越しやすいという特徴がある。飛び道具の乱発は控えよう。また、ジャンプ防止のけん制技も、打点が低めのものは機能しにくいぞ（跳び越されやすい）。

遠距離立ちDは攻撃位置が高め。一部のキャラはしゃがみDで一方的に勝てるぞ。

CRUSH POINT II

反撃ポイントを見逃すな！

居合い蹴り～反動三段蹴りに対しては、反動三段蹴りの1段目ガード後にガードキャンセル前転を使えば、出の早い技で反撃が可能。また、居合い蹴りをくらったときに反動三段蹴りの1段目が空振りしそうなら、前転を入力しておこう。うまく2段目を回避できれば、スキに反撃可能だ。

そのほか、弱真空片手駒には、2段目にガードキャンセル前転すれば反撃できる。

すぐに出の早い技を出せば反撃になる。ここから連続技をたたき込めれば理想的だ。

居合い蹴り→反動三段蹴りを出し切る相手には、ガードキャンセル前転が有効だ。

このキャラで倒せ!!

アンディ・ボガード

強力な対空技である強昇龍弾を持っているため、跳び込みを迎撃しやすいのが強み。紅丸は無敵技が無いので、強昇龍弾で迎撃後は攻めに転じるといい。ジャンプC+Dを重ねるか、着地して撃壁背水掌を狙ってみよう。

強昇龍弾の存在により、紅丸は跳び込みにくくなるはず。後は自分から跳び込むだけだ。

チャン・コーハン

遠距離立ちAによるけん制が有効。打点が高いため、紅丸の高いジャンプに対しても十分に機能するのだ。また、地上けん制技に対しても相性は悪くない。空中戦はジャンプCをメインに闘うことで張り合えるぞ。

ジャンプCと遠距離立ちAで紅丸の跳びを抑えられる。これらをタテに、少しずつ画面端へと追い詰めよう。

VS.庵補足： 庵の起き上がりに攻撃持続時間の短い技を重ねると、屑風の無敵時間を利用して投げられてしまう恐れがある。起き攻め時は攻撃持続時間の長い技を重ねよう。
VS.紅丸補足： 紅丸の遠距離立ちDに打ち勝てる、実用的なしゃがみDを持つキャラは、マリー、ビリー、クリス、ラモン、K9999、アンディ、キム、レオナ、ユリ。

MAXIMA

対戦攻略
マキシマ

細かいことを考えず、豪快に闘うと楽しいマキシマ。最近疲れ気味のあなたにオススメです！

「Text 極限堂」

出したい技を出す！

中間距離では弱ベイパーキャノンをばらまいていこう。運よくカウンターヒットしたら、ダッシュから↘+C→強ブリッツキャノンを決めて、ハイ！　体力5割ゲット！

相手が積極的にジャンプするようなら、↘+Cを適度に出そう。小&中ジャンプ攻撃に当たるとカウンターヒットになるので、ベイパーキャノンを決めて、ハイ！　3割！

↘+Cにクイック緊急回避を仕込んでおくと微妙にテクニカル。打点が高過ぎなければ通常ヒット時も強ブリッツキャノンが決まるし、カウンターヒット時は（引き付けて）↘+C→強ブリッツキャノンという連続技が決まるのだ。

地上に居ることが多い相手には、しゃがみDを使って下段を攻めるのも有効だ。リーチが非常に長いこの技は、もはや奇襲攻撃と化している！

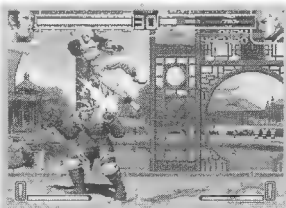
遠距離立ちCもリーチに優れており、こちらは相手が跳ぼうとしたところをつぶしやすい。また、意外に低い位置にも攻撃判定があり、チョイとチン以外ならしゃがみ状態にも当てることができるぞ。

カウンターヒットがおいしいベイパーキャノン。ちなみに強の方が出が遅くリーチが長い。

中間距離で気の向くままに↘+Cを出すだけでも楽しい！　カウンターヒットに期待！

めくりジャンプCで攻める

攻める際にはめくり大ジャンプCを使っていこう。着地後はしゃがみA×2につなぎ、ヒットしていたら弱マキシマ・スクランブル→ダブルボンバー→→マキシマ・リベンジャーで、7割もの体力を奪うことができる。めくりジャンプCヒット時に相手が立ち状態なら、近距離立ちA×3→しゃがみA〜で、何と8割以上減らすことが可能だぞ！　これをくらった相手は、闘う気力を失ってしまうだろう。

相手のガードが固いようなら、各種コマンド投げで崩すことも忘れずに。

めくりジャンプCからの連続技が決まればこの通り。このダメージ量はもはや罪だ！

ガードポイントで強引に切り返す

[illegible]

KULA DIAMOND

対戦攻略
クーラ・ダイアモンド

韓国では最強キャラと評されるクーラ。パワーゲージため能力が高いので、先鋒として活躍させよう。

Text OYZ

基本的な立ち回り

近い間合いでは、連打が効き判定も強い遠距離立ちBによるけん制が強力。当てるように出し、キャンセルで弱ダイアモンドブレスや弱レイ・スピンを出す連係も有効だ。

遠距離でのけん制は少なめが無難だが、出すなら弱ダイアモンドブレスを軸に、↘+Cや↘+Bを交ぜよう。↘+Cは非常にリーチが長く、攻撃持続時間が長いので前転に対しても有効。↘+Bは奇襲に使える下段技。終わり際を当てれば反撃は受けにくい。

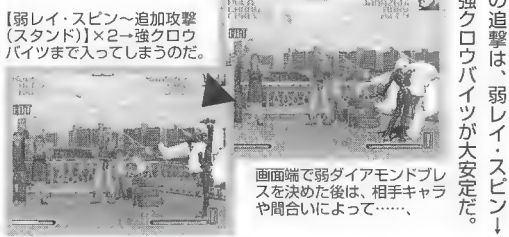
攻める場合は小&中ジャンプDによる跳び込みのほか、弱レイ・スピンも強力だ。反撃を受けにくい単発での使用をメインに、ヒット確認して追加攻撃（シット）につなげられるとダメージ効率が上がるぞ。また、反撃つぶし&パワーゲージため目的で追加攻撃（スタンド）を交ぜてもいいが、前転されると反撃の的になるので多用は禁物。

そのほか、強クロウバイツでの反撃も覚えておこう。発生が非常に早くリーチも長めなので、庵の弱葵花（1〜2段止め）やクーラの弱レイ・スピン、タクマの強飛燕疾風脚など、スキの小さい技にも反撃できるぞ。ただ、画面端で地上ヒットさせると、受け身後に反撃を受けるので注意。

パワーゲージが2本あれば、ダイアモンドエッジまでつなげて大ダメージを与えられる。

葵花を2段目までガードしたら、3段目を出そうが出すまいが強クロウバイツが確定。

画面端でラッシュをかけろ！

画面端では弱ダイアモンドブレス後に間合いが離れないため（ガード後は有利）、これを中心に相手を固めていける。例えば、少しだけ離れた位置からの【近距離立ちC（1段目）→弱ダイアモンドブレス】×n。無敵技やコマンド投げ以外では割り込まれないぞ。弱ダイアモンドブレス後の追撃は、弱レイ・スピン→強クロウバイツが大安定だ。

【弱レイ・スピン〜追加攻撃（スタンド）】×2→強クロウバイツまで入ってしまうのだ。

画面端で弱ダイアモンドブレスを決めた後は、相手キャラや間合いによって……、

対空技の使い分け

[illegible]

ゲー事典

マキシマ補足：近距離立ちCのガードポイントを利用した対空連続技は、低い位置で近距離立ちCがヒットすれば、↘+Cからキャンセルで強ブリッツキャノンを決めることが可能だ。

クーラ補足：しゃがみB×3からも決められる強クロウバイツ→（スーパーキャンセル）ダイアモンドエッジは、↓↘→↓↘+C（押しっぱなし）→で出すことができるぞ。

対戦攻略
シェルミー

意外にも扱いやすいシェルミー。普段は投げキャラを入れてない人も、ぜひ使ってみてほしい！

Text：極限堂

基本的な戦い方

C＋Dと垂直ジャンプDによるけん制をメインに闘おう。C＋Dは攻撃判定が強くヒット時はダウンを奪える。出が遅いので、あらかじめ置いておくような形で出そう。

垂直ジャンプDは空中戦に強い。跳び込みを見てから出す対空技としても有効だ。そのほか、早出しのジャンプ攻撃にはしゃがみB→シェルミースパイラルが、打点の低いジャンプ攻撃には早出しの強シェルミーホイップが対空になるので覚えておこう。

弱アクセルスピンキックも使える技。出始めに長い無敵時間があるので、強攻撃などに先読みで合わせれば、すり抜けつつヒットさせられるぞ。威力が高いのもポイントだ。

これらの技で相手の動きを抑制したら、ダッシュからのシェルミースパイラルや、跳び込み攻撃を狙っていこう。

C＋Dは上方向に攻撃判定が強いので、跳び込んできた相手を落としてくれることが多い。

弱アクセルスピンキックを見せれば、相手はおとなしくなるハズ。そこに攻め込もう。

背向けダウンを起き攻めする！

シェルミースパイラル（シェルミーキュート無し）後は、背向け状態を起き攻めするチャンス。大ジャンプCでめくりを狙うほか、ダッシュで付いてC＋Dを重ねたり、少し遅らせてシェルミースパイラルを狙ってガードを崩そう。

C＋Dの代わりにしゃがみA→近距離立ちB→シェルミーカーニバルを狙うのもいい。うまく決まれば、シェルミースパイラルと合わせてゲージ半分強の体力を奪えるぞ。

シェルミースパイラルを決めた後は、ダッシュで近付いて背向け状態を起き攻めしよう！

CLARK STIL

対戦攻略
クラーク

投げ技のエキスパートキャラということで、投げについて掘り下げてみた。どん欲に狙っていこう。

Text：[illegible]

同時押し空中投げ

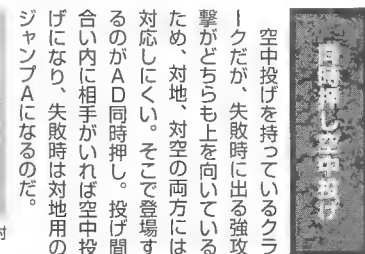
空中投げを持っているクラークだが、失敗時に出る強攻撃がどちらも上を向いているため、対地、対空の両方には対応しにくい。そこで登場するのがAD同時押し。投げ間合い内に相手がいれば空中投げになり、失敗時は対地用のジャンプAになるのだ。

跳び込むときはAD同時押しで。これなら対地を考えつつ空中投げも仕込めるのだ。

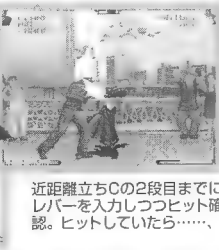
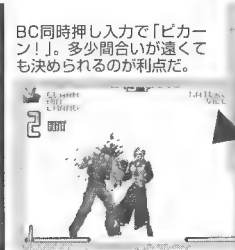
近距離立ちC ヒット確認

近距離立ちCからヒット確認して決める連続技を紹介。

近距離立ちC後、急いで➡⬇⬋⬅×2を入力し、ヒットしていたらBC同時押し！　2段目にクイックMAX発動しつつウルトラアルゼンチンバックブリーカーが決まるぞ。パワーゲージを2本消費するが、ダメージはそれなりだ。

BC同時押し入力で「ピカーン！」。多少間合いが遠くても決められるのが利点だ。

近距離立ちCの2段目までにレバーを入力しつつヒット確認。ヒットしていたら……、

[illegible]を使った連携

近距離立ちC（1段目）→シャイニング・ウィザードは、相手がしゃがんでくらったとき（連続技になる）以外は移動するだけで終わる。このときの状況は、若干不利ながら一歩踏み込めばコマンド投げを狙える間合い。強気にウルトラアルゼンチンバックブリーカーを狙ってみよう。また、近距離立ちCのキャンセルを遅めに行なうと、より不利になってしまうが間合いは近くなる。この後はフランケンシュタイナーが有効だ。見慣れぬ動きに相手は驚くはずなので、たまに使ってみるといい。

ゲー事典

シェルミー補足：当て身技のFカップチュードは、ダメージこそ小さいものの、相手が背向け状態でダウンするという利点が！　起き攻めのリターンに期待して、たまには狙ってみる!?

クラーク補足：近距離立ちC→クイックMAX発動後は、ダッシュ立ちAを挟んでから（キャンセル無しで）ウルトラアルゼンチンバックブリーカーを決めることも可能だ。

闘劇に向けて調整中のトッププレイヤーに直撃!!

『KOF 2002』プレイヤー座談会

狙うは闘劇優勝!! 『2002』対戦事情

――まずは皆さん、闘劇予選通過おめでとうございます。予選はどうでしたか?

山ちゃん 東京近郊はどこも人数が多くて激戦だったね。

BIG 池袋のゲームサファリでは80人近く参加してたし。

真田 キャラはやっぱり5強を入れてる人が多かったね。

――5強とは?

真田 アテナ、ビリー、チョイ、レオナ、ユリかな。

BIG この中から1キャラ、もしくは2キャラ、場合によっては3キャラ使うみたいな。

一同 (笑)

――その5キャラの中での相性はどうなんでしょ?

極限堂 アテナがかなり万能じゃない? ほかの4キャラ誰に対してもいけるよね。

真田 確かに。かなりオールマイティだね。

――アテナの天敵といえば?

BIG&山川 紅丸だね。

真田 あとウィップも。アテナはウィップがキツイよ。

BIG ヴァネッサもいけそうじゃない? ダッシュアッパーがサイコボールに強いし。

極限堂 アテナ対策で入れたいキャラは5強の1ランク下か……、マニアックだな(笑)。

BIG ビリーはアテナとチョイが苦手だよね。前Aがしゃがんだチョイに当たらないのはかなり厳しいでしょ。

山ちゃん レオナはビリーがキツいね。当て身がやっかいだ。ユリは誰がキツイかな?

真田 ビリーがキツいと思う。

極限堂 そしてチョイはアテナとレオナがキツい。こう考えると、アテナとビリーは5強の中で2キャラに有利が付いてるってのがすごいな。

BIG 使用率が高いのはビリーだよね。7、8割のプレイヤーが入れてるんじゃ?

極限堂 それはいい過ぎ(笑)。まぁ、ビリーは大会でも安定して活躍できるよね。レバーを倒しながらボタンを押すってのはミスしないでしょ(笑)。

――闘劇では試合ごとにキャラを変えられますが、誰を使おうと思ってますか?

BIG 手駒は9キャラ。うまく使い分けていこうかと。

真田 随分多いね。僕は4キャラぐらいだよ。

山ちゃん 4キャラって誰?

真田 え～と……、5強の中からユリを除いた4キャラだった(笑)。だけど俺のアテナは弱いからな～。

山ちゃん そうすると3キャラしか残らないけど(笑)。極限堂さんは何キャラ?

極限堂 ……(思考中)、5強とK9999とだった! やっぱ5強は必須みたいだ(笑)。

山ちゃんはキム使わないの?『2001』で韓国プレイヤーに好評だったようだけど。

山ちゃん 爪(※1)に裂かれ、棒(※2)にたたかれ…、やめさせられました(笑)。

――大会で闘いたくないキャラって誰ですか?

山ちゃん 庵が恐いね。あとはラモンがイヤ(笑)。予選で優勢だった人がラモンに逆3タテされたのとか見てるからね。ソバットが見切れないし。

極限堂 確かにラモンは恐い存在だね。闘いたくない。

山ちゃん ラモンと闘うんだったら5強の方がいい(笑)。

――プレイヤー的に気になる人はいますか?

山ちゃん 韓国勢が相当強いと思う。だけど今回は返り討ちにしたいね。

極限堂 大会での勝負強さは真田さんがすごいよ。

山ちゃん 過去に関西の「のぶ」(※3)をも破ってるしね。

真田 でも今回「のぶ」は不参加らしい。残念だ。

――新システムのMAX発動はどうでしょうか?

山ちゃん ヴァネッサが恩恵受けまくりだね。K9999も相性いいかな。あとは京。

BIG 庵も4ゲージあればすごい減るよ。位置限定なら2～3ゲージでも減るし。

極限堂 MAX発動した状態で闘うことはほとんどないよね。キャンセル発動から連続技として使うのがメイン。

BIG チョイはたまに発動した状態で闘うかな。MAX鳳凰脚を当てるチャンスがこないかなー、ってね。

極限堂 そして、タイマーゲージが終わりそうになったら、MAX2をぶっ放すと(笑)。

「闘劇」注目のプレイヤーは?

――山ちゃん氏、真田氏、極限堂氏は、韓国に遠征したことがあるそうですが、向こうのプレイヤーはどうでした?

山ちゃん 「突然」(※4)の対空反応はやばかった! ちょっと跳び込むと無敵対空!

真田 死ぬほど強い草薙 京使いが印象に残ってるよ。

極限堂 あれは強かったね。あんなに強い京は見たことない。後、メイ・リーの神様っていわれてる人もすごかった。

山ちゃん 『98』は完敗しちゃったけど、『2001』は真田さんが一人で勝ってたね。

極限堂 誰もが強いってわけ

参加プレイヤー

真田

「KOF '98 JAPAN CUP」の優勝者。「攻めどきと守りどきを考えて動く」という氏の立ち回りにはスキが無く、対戦した相手を絶望させる。好きなシリーズは『2001』で、その理由は「KOFシリーズにしては珍しく攻めが強いゲームだから」とのことだ。

山ちゃん

「KOF 2001 GCN杯関東大会」の優勝者。リスクとリターンを考えた、堅実な立ち回りを得意とする。韓日戦での活躍により、韓国のプレイヤーの間では「ヤマカワのキムは世界一!」といわれているとか。好きなシリーズは『'98』で、主に草薙 京を好んで使う。

極限堂

本誌の攻略ライターである同氏は、状況を見極めて大ジャンプや緊急回避をうまく使うことで、できる限り相手の攻めに付き合わないプレイスタイルを取る。好きなシリーズは『'99』と『2000』だが、どの作品も同じぐらい好きで、面白かったそうだ。

BIG

「KOF 2000 GCN杯」準優勝、「KOF '98 JAPAN CUP」4位など、安定した成績を残している。連続技の精度の高さを活かしたた攻めを得意とし、特に庵使いとして高い評価を受けている。好きなシリーズは『'98』で、主人公キャラを好んで使っている。

ゲー事典 **用語解説** ※1:チョイのこと。[illegible]距離立ちAやジャンプCなど、爪による攻撃が強烈過ぎるためにこう呼ばれた。 ※2:ビリーのこと。彼の棒につつかれ、たたかれ、やめさせられたキャラは星の数にも上るようだ。 ※3:関西のプレイヤーで「KOF '98 JAPAN CJP 02」優勝者。同大会は真田氏が不参加だったので、優勝後「真田かかってこい!」とのコメントを残した。

ではなくて、たまに危ないほど強い人が居るって感じかな。

——（ここで、前ページで紹介しているDVD用の韓国トッププレイヤー『2002』対戦映像を鑑賞する）

B－G　クーラとヴァネッサが目に付くね。警戒しないと……。後はチョイとビリーも普通に使われてるのか。

極限堂　韓国ではクーラが最強クラスの評価らしいよ。どう？　BIG勝てそう？

B－G　今見た感じなら何とかなるかな。10本勝負（※5）なら6本は取れると思う。

極限堂　微妙な数字だね（笑）。だけど、闘劇本戦までにはもっと強くなってくるはずだよ。もちろん倒す気は満々だけど。

山ちゃん　たくさん修行しとかないといけないな。

『KOF』シリーズをやり込むワケ

——皆さんにとって『KOF』の魅力とは？　なぜ『KOF』をやり続けるのでしょうか？

B－G　コンボが面白い！

極限堂　ほかのゲームよりも比較的気軽にジャンプできるし、ダッシュと併せて動きまわれるのがそう快感抜群！

山ちゃん　ジャンプの種類が多くていいね。ジャンプ攻撃がちょうどいい感じに強いし。

真田　スピード感があるゲームにしては、間合いの取り方が重要なところがいい。

B－G　それと、『KOF』はキャラの魅力も大きいかな。

極限堂　『KOF』に限った話じゃないと思うけど、ゲームを通じて仲間ができて、その仲間と一緒に楽しめるってのも大きいよね。その上、『KOF』は毎年大きな外れも無く新作が出てくれるから、安心して遊び続けられるし。

——気の早い話ですが、もし『2003』が出るとしたら、どのような内容になることを期待しますか？

山ちゃん　とりあえず、出てくれればOK。簡単にできちゃう即死コンボや永久コンボさえ無ければ、細かい調整はあまり気にしないよ。むしろ登場キャラの方が気になるかな。キングのような主要キャラは消さないでほしいな。

極限堂　そうだね。やっぱりどのキャラも出てくれた方がいいよね。

真田　『2001』で気に入って使っていたハイデルンが『2002』で消えたのは悲しかった……。

——では、最後に闘劇本戦および今後の『KOF』への意気込みを語ってください。

山ちゃん　韓国のプレイヤーには負けないように鍛えておきたいな。それと、これだけ大きな規模の大会は『KOF』では初めてだから、何としても頑張りたい。

極限堂　闘劇本戦はもちろん優勝を目指して頑張りたいし、今後も『KOF』が続く限りやり続けていきたいですね。

B－G　出てくれる限り、触らないってことは無い。プレイはし続けます。

真田　ひとまず、闘劇本戦は頑張ります。

——皆さん、本日はどうもありがとうございました。

“絶技”を生みし土壌とは……　韓国『KOF』事情に迫る!!

『2001』韓日戦で日本代表プレイヤーを打ちのめし、強烈なインパクトを与えた韓国勢。彼らの強さは、どこから生まれるのか。韓国『KOF』事情を調査してみた。

徹底整備されたプレイ環境

韓国の『KOF』を語る上で外せないのが、巨大Webサイトの存在だ。初級から究極までの動画付き攻略、掲示板、評価付きゲームセンターMAP、チーム登録など、あらゆるコンテンツを完備。影響力の高さも半端ではなく、韓国の『KOF』はここを中心に動いているといえる。

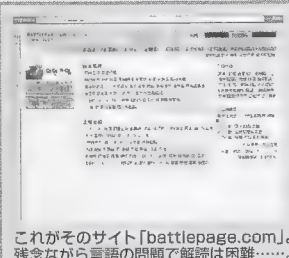
特筆すべきはチーム登録制度。各チームは主にゲームセンター単位で4～10名ほど集まって結成され、登録総数は約150にも上る。基本的に『KOF』の活動はこのチーム単位で行なわれ、チーム内での対戦会や、バトルと呼ばれるチーム対抗戦が日常的に開催されている。なお、対戦会や対抗戦の際には、このサイト上でゲームセンターに筐体の予約を入れることも可能だ。

もちろん、対抗戦を元にしたランキングもある。対抗戦の交渉はオープンな状態で行なわれるため、上位チーム同士の闘いには多数のギャラリーが集まることも。対抗戦後は反省会を開催し、お互いのプレイを批評し合ってレベルアップを計っているそうだ。

また、韓国には対戦ルールが存在しており、それもこのサイト上で検討＆決定されている。大会だけでなく、野試合レベルまでルールが徹底されているというから驚きだ。

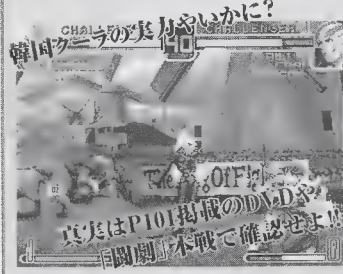
そして、月に1回程度のペースで大規模な大会が開催されている。シングル大会のほか、前述のチームによる大会もあるそう。シングル大会には500人ぐらい参加するというからこれまた驚き。なお、優勝者には賞金が与えられるが、現在『KOF』のプロ制度は存在しないとのこと。

プレイスタイル的には、積極的に動き回り、相手の動きを読んで圧倒する、いわゆる攻めスタイルがメイン。「相手の動きを読んでいるからこそできること」といっていたぞ。

余談だが、韓国にも同人誌やコスプレは存在する。日本と少し違うのは、これらの活動をする人も、積極的に対戦をしているということ。韓国のプレイヤーは、みんなゲームが大好きなようだ。

これがそのサイト「battlepage.com」。残念ながら言語の問題で解読は困難……。

チャンピオンが語るキャラ勢力現状

左のランク表は、韓国でチャンピオンになったことのあるプレイヤーによるもの。1位のチョイは、日本でも上位キャラとして認識されているので妥当なところだろう。しかし、二人共クーラをベスト3以内に挙げている点には驚き。韓国ではクーラの評価が非常に高く、一部では最強キャラともいわれているそうだ。また、ヴァネッサの評価も高いものとなっているぞ。

（情報協力：大久保アルファステーション 七村氏）

『2002』Champ Best5

1	チョイ
2	ヴァネッサ
3	クーラ
4	ユリ
5	ビリー

『2000』Champ Best5

1	チョイ
2	クーラ
3	ユリ
4	ヴァネッサ
5	キム

韓国クーラの実力やいかに？

真実はP101掲載のDVDや『闘劇』本戦で確認せよ!!

ゲー事典　用語解説　※4：「KOF 2001」韓日戦の韓国代表選手。韓日戦ではキングやアンヘルを主に使用し、日本選手を苦しめた。遠征時に「'98」で対戦した山ちゃんによると、反応が早過ぎてうかつに動けないそうだ。　※5：文字通り10回勝負すること。韓国は1回勝負がほとんど無く、キャラ変えOKで複数回対戦して勝負を決める形式が主流となっている。

最後までやり込み尽くせ！

Impression

次のバージョンの「XX #RELOAD」も発表され、どのような変更点があるのか期待は深まるばかり。だが、恐らく現行バージョンでは最後の大きな大会であろう「闘劇」へ向けて、やり込みはラストスパート。まだまだ楽しみは尽きないぞ。

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

ガトリング	ガトリングコンビネーション
ダスト	ダストアタック
ロマキャン	ロマンキャンセル
フォルトレスディフェンス	フォルトレス
デッドアングルアタック	デッドアングル
空中ガトリング（カッコ内）	【 】
キャンセル	Ⓒ
ジャンプキャンセル	Ⓙ orJC
ロマンキャンセル	Ⓡ orロマキャン
フォースロマンキャンセル	Ⓕ orフォースロマキャン

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL

ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル
■メーカー：アークシステムワークス、サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2002年5月23日（稼働中）
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

今月はシステムの細かい部分、特に対戦では大きなポイントとなるサイクバーストに注目！　また、ファウスト、ジョニー攻略、定番のARFもあるぞ。

キミは悶絶としていないか？

システムの怪現象に迫る！

対戦中に「あれ？」と不思議に思ったことはないだろうか。そのような怪現象の数々をいくつかピックアップして紹介しよう。

Text：ヨシちゃん

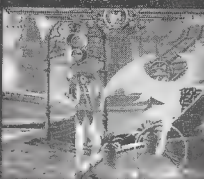
バウンド後の追撃を地上くらいにする

バウンド効果を利用して、通常では起こりえない現象が発生する。それは、たたき付けバウンドの演出が起こって4フレーム以内に攻撃を当てると、相手を地上くらいにさせられるというもの。これを狙いやすいのがスレイヤーで、イッツ レイトがカウンターヒットした後の追撃が、地上くらいになりやすい。なお、地上くらいにもかかわらずダウン復帰されるので、空中連続技よりダメージが少なくなりがち。そのため、相手が完全に浮いてから追撃したい。

また、ほぼ地面と接触している状態で壁バウンドが起こった状況でも、バウンドした瞬間から6フレーム以内に攻撃をヒットさせると地上くらいになる。この場合も追撃した攻撃のダウン復帰不能時間を超えるとダウン復帰されてしまうぞ。なお、よろけを誘発する技で地上くらいにさせても、ダウン復帰されるのだ。

通常は空中くらいだが、なぜか地上くらいになる。タイミングは若干シビアだ。

バウンド効果のある技をヒットさせ、演出が起こった瞬間に追撃を加えると……。

ダウン復帰をされてしまう。連続技のダメージは通常時より低下する傾向がある。

バウンドを地上くらいにしてそのまま連続技をつなげていると、なぜか

破斧の謎

破斧のヒットストップ中にフォルトレス→バックダッシュと素早く入力し、すぐにほかの行動を取る。そうするとバックステップの無敵時間（7フレーム）を、次に出した通常技やダッシュなどに付加できる。操作が難しく、実戦的な効果は高いとはいえないが、一応覚えておきたい。

ほかの通常技を出すとバックステップせず、無敵時間だけが次の行動に付加されるのだ。

破斧後のヒットストップ中に●+ボタン二つ→ニュートラル→●と入力し―。

空中ガトリングの先行入力

ジャンプキャンセルを掛ける攻撃のヒットストップ中に、ジャンプ+次の攻撃と先行入力すると、ジャンプキャンセル→攻撃が最速で行なえる。これを利用すれば、つなぎがシビアな連続技も楽になるはず。だが、最速で出せる攻撃には制限があり、直前のジャンプキャンセルする攻撃からガトリングできるものだけだ。

そうすると2段ジャンプ後の攻撃が最速で出る。スレイヤーなどは活用できるはず。

ジャンプキャンセルを掛ける攻撃のヒットストップ中に、ジャンプ→攻撃と入力。

アクセル気絶後の謎

通常、気絶した後は気絶前の立ちorしゃがみ状態によって、その後の追撃のくらいモーションが決まる。だが、アクセルは直前のやられモーションにかかわらず、しゃがみくらいになってしまう。そのため、立ちくらい限定の連続技を持つ紗夢やヴェノムは、アクセルを気絶させた際の追撃に注意を払う必要があるぞ。

アクセルだけはどんな状況でも常にしゃがみくらいなのだ。うまく利用していきたい。

普段は気絶直前のくらいモーションに左右される。気絶後のくらいモーションだが…

XX事典

システム小ネタ①：カイのジャンプの着地は、他キャラとは異なりしゃがみ状態になる。そのため、空中スタンエッジへの反撃は、常にしゃがみくらいへの連続技を使うように意識したい。
システム小ネタ②：空中ダッシュ攻撃から2段ジャンプをすると、なぜか真下に落下してしまう。該当するのはチップのみだが、よく起こる現象なので、連続技を決める際には注意しておこう。

するもされるも研究次第で効果的に！

サイクバースト対策講座

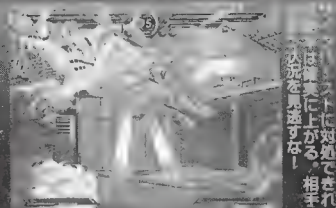
試合の流れを左右するほど重要な要素の一つといえるサイクバースト。使うポイントはより洗練されているぞ。

Text：[illegible]

サイクバーストに対処できれば[illegible]は確実に上がる。相手[illegible]状況を見逃すな！

サイクバーストの現状とこれから

サイクバーストは使用状況を任意に選択できるため、対処する側は必ずしも正解といえる行動が無いのが現状。実際の対戦では青サイクバーストを予測し、連続技やガトリングを中断して対処しているが、予測が外れた際のリターンは少なくなってしまう。そこで、左記の表を見てほしい。ここには青サイクバーストを見越した上での連続技を掲載している。通常時に決めるものよりダメージは下がるが、失敗のリスクは低くなるぞ。

また、青サイクバーストを使う状況、青サイクバーストガード後の反撃を載せてあるので熟読してほしい。

相手のサイクバーストを見越した上での連続技の一例

キャラ名	連続技
スレイヤー	(相手気絶時)→立ちHS→〔血を吸う宇宙〕→血を吸う宇宙×n
	(パイルバンカーカウンター時)→〔しゃがみP→立ちP〕→JC→[P→K]→JC→[S(一段目)→K→D]
イノ	〔しゃがみK→近距離立ちS〕→➡+P→〔ケミカル愛情→FR〕
ザッパ	(無憑依時)→〔しゃがみP→しゃがみK〕→こんにちは三匹のムカデ
	(剣憑依時)→ダッシュしゃがみK→➡+P→〔しゃがみK〕→しゃがみS→痛そう、っていうか痛い
	(幽霊憑依時)→ジャンプHS→近距離立ちS→〔そのまま帰ってこないで下さい→FR〕→J[P→P]→JC→[P→D]
	(犬憑依時・犬の⬆+Dが当たる位置)→〔しゃがみP→しゃがみK→犬攻撃(⬆+D)〕
	(ラオウ憑依時)→〔しゃがみK→近距離立ちS〕→ラストエドガイ
	(ラオウ憑依時)→〔ダスト→遅らせラストエドガイ→ラストエドガイ〕
ブリジット	(YOYO配置時)→しゃがみK→近距離立ちS(一段目)→遠距離立ちS→〔YOYO引き戻し〕
	→ダッシュしゃがみK→近距離立ちS(一段目)→遠距離立ちS→足払い
ソル	(バンディットブリンガーorジャンプDヒット時)→〔立ちK(二段目)〕→JC→[K→D]→JC→[K→D]
カイ	グリードセバー→〔立ちP→立ちP〕→JC→[K→S]→JC→[S→HS]
	*ブリジット・メイ・紗夢・梅喧にはグリードセバー後のPを1発減らす
メイ	(空中でジャンプHSカウンターヒット時)→〔J[P→K→HS]〕→ハイジャンプ[K→HS→D]
ミリア	近距離立ちS→しゃがみHS→HJC→〔[S→P→S→HS(2段目)]→サイレントフォース→(着地)
	→しゃがみP→P×2→JC→[K→S→P→HS]〕
エディ	(エディ召喚→移動攻撃)→〔しゃがみP→立ちK→近距離立ちS〕→移動攻撃……
ポチョムキン	立ちK→〔近距離立ちS〕→遠距離立ちS→足払い
チップ	ジャンプHS→〔近距離立ちS→しゃがみS〕→立ちHS→冽掌→麓砕→RC→〔近距離立ちS→
	しゃがみS〕→HS→JC→低空空中αブレード
ファウスト	〔近距離立ちS〕→しゃがみHS→〔槍点遠心乱舞→FR→立ちK→近距離立ちS〕→JC→[K→JC→K→S→HS]
	*カイ・ディズィー・闇慈は槍点遠心乱舞の後を立ちP→近距離立ちSに変える。
梅喧	〔しゃがみK→近距離立ちS〕→〔足払い→畳替し→FR〕→J→[S→(D→FR)]
紗夢	通常投げ→FR→〔近距離立ちS→JC→[S→JC→S]〕→HS→龍刃→劒楼閣→逆鱗
ジョニー	(ミストファイナーLv2時)→しゃがみS→ミストファイナー・中段→➡+K→ハイジャンプ[K→(P)→S→D]→燕穿牙
	*ポチョムキンとジョニーはミストファイナー・中段をロマキャンして➡+Kを当てる
アクセル	〔立ちK→⬆+P→しゃがみHS→FR〕→低空空中ダッシュHS→D→(着地)
	→〔立ちK→近距離立ちS〕→JC→K→JC→[HS→D]→アクセルボンバー
闇慈	P戒→〔立ちK→近距離立ちS〕→HJC→[S→P→S→D]
ヴェノム	しゃがみK→近距離立ちS→HS→〔スティンガーエイム(HS)→FR〕→ダッシュ足払い
テスタメント	(グレイヴディガーで壁に当たり、追撃できるとき)近距離立ちS→HS→グレイヴディガー
	→〔しゃがみP→立ちP〕→JC→[K→S]→JC→[K→D]→グレイヴディガー
ディズィー	〔しゃがみK→近距離立ちS〕→しゃがみHS→魚を捕る時に使ってたんです

※：上記の連続技は〔 〕の部分でサイクバーストをガードする。FR=フォースロマキャン

キャラ	青サイクバーストをガードしたときの反撃の一例
スレイヤー	近距離立ちS→遠距離立ちS→JC→[K→P→K]→JC→[K→D]
イノ	立ちK→ケミカル愛情
ザッパ	立ちP→こんにちは三匹のムカデ
	立ちHS→痛そう、っていうか痛い
	近距離立ちS→立ちHS→JC→[P→P]→JC→[P→D]
	立ちP→JC→[P→S]→JC→犬攻撃(⬆+D)→J→[P→S]
	遠距離立ちS→ラストエドガイ
ブリジット	遠距離立ちS→➡+S→JC→[S→⬇+S]→JC→[S→⬇+S]
ソル	立ちK(一段目)→しゃがみHS→JC→[K→D→JC→[K→D]
カイ	近距離立ちS→JC→[S→P→S]→JC→[S→HS]
ミリア	立ちK→近距離立ちS→JC→[S→P→P→HS]→サイレントフォース→(着地)
	→しゃがみHS→JC→[S→P→S→HS]
エディ	立ちP→JC→[K→HS→D]
ポチョムキン	ポチョムキンバスター
チップ	立ちHS→JC→昇りジャンプD
ファウスト	立ちK→JC→K→JC→[K→S→HS]
梅喧	遠距離立ちS→JC→[S→D]
紗夢	近距離立ちS→遠距離立ちS→JC→D(一段目)→龍刃→劒楼閣→逆鱗
ジョニー	近距離立ちS→JC→[K→S]→JC→[S→D]→燕穿牙
アクセル	鎌閃撃
	立ちK→近距離立ちS→JC→K→JC→[HS→D]→アクセルボンバー
闇慈	立ちK→近距離立ちS→HJC→[S→P→S→D]
ヴェノム	近距離立ちS(一段目)→JC→[P→HS]
テスタメント	立ちHS→グレイヴディガー
ディズィー	しゃがみHS→魚を捕る時に使ってたんです

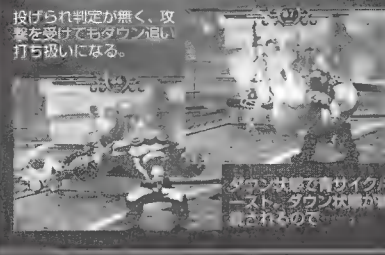
キャラ	サイクバーストで割り込みを狙える状況の一例	サイクバーストポイント
スレイヤー	近距離立ちS→遠距離立ちS→近距離立ちS→足払い	ダウン直後
イノ	しゃがみK→➡+P→立ちHS→ケミカル愛情	➡+Pをくらった後
ザッパ	(幽霊憑依時)しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみHS	近距離立ちSをくらった後
ブリジット	(対空)➡+P→➡+S→JC→[S→⬇+S]→JC→[S→⬇+S]	➡+Pをくらった後
ソル	足払い→バンディットリヴォルヴァー、グランドヴァイパー	足払いをくらった後、グランドヴァイパーの最後の1発をくらった直後
カイ	(相手しゃがみくらい)近距離立ちS→➡+K→近距離立ちS→➡+K→足払い	近距離立ちSをくらった後
メイ	足払い→イルカさん・横(HS)	足払いをくらった後
ミリア	バッドムーンor足払い→ダッシュHSタンデムトップ	ダウン直後
エディ	立ちP→足払い→HSエディ召還	ダウン直後
ポチョムキン	(画面端)ポチョムキンバスター→近距離立ちS→遠距離立ちS→ヒートナックル	近距離立ちSをくらった後
チップ	近距離立ちS→HS→冽掌→麓砕→RC→近距離立ちS→立ちHS→JC→低空空中αブレード	麓砕ロマキャン後の近距離立ちSをくらった後
ファウスト	しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS→槍点遠心乱舞	しゃがみP、しゃがみSをくらった後
梅喧	しゃがみK→近距離立ちS→足払い	近距離立ちSをくらった後
紗夢	通常投げ→FR→近距離立ちS→遠距離立ちS→JC→S→JC→HS→龍刃→劒楼閣→逆鱗	ジャンプHSをくらった後
ジョニー	ダウン追い打ちグリター イズ ゴールド	ダウン直後でグリター イズ ゴールドが当たる直前
アクセル	(対空)近距離立ちS→JC→K→JC→[HS→D]→アクセルボンバー	アクセルボンバーをくらった後
闇慈	しゃがみK→足払い→S風神	足払いをくらった後
ヴェノム	通常投げ→近距離立ちS→JC→昇りHSマッドストラグル	マッドストラグル(HS)の蹴り上げをくらう前
テスタメント	しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS→グレイヴディガー	立ちHSをくらった後
ディズィー	立ちK→立ちHS→魚を捕る時に使ってたんです	立ちKをくらった直後

ダウン中サイクバーストの効果

[illegible]した際は、ダウン追い打ち可能時間中にサイクバーストをすると、ダウン状態を継続した[illegible]出せる。これを読まれ[illegible]ても、ダウン状態のため投げ[illegible]くなるのだ。[illegible]サイクバーストをガードされ、[illegible]になるため、少量のダメージで[illegible]抜けられる。青サイクバースト[illegible]ダウン中にしよう。

投げられ判定が無く、攻撃を受けてもダウン追い打ち扱いになる。

ダウン状態で青サイクバースト。ダウン状態が[illegible]されるので

サイクバーストを見越した連続技を狙う際の注意：ガトリングをつなげる際、レバーを常に後ろ方向に入れながら攻撃を入力しよう。そうしておけば、サイクバーストを見てからのガードが容易になる。また、ジャンプ攻撃を出す際はレバーを後ろor前方向に入れながら攻撃+HS同時押しと入力すれば空中投げが仕込まれるので、投げを狙えることもある。

闘劇予選通過キャラは……

やはり強いエディ、ファウスト！

闘劇決勝大会進出のキャラは右表の通り。エディ、ファウストが多くを占めている事が分かる。やはり決勝進出したチームを見ても、そのほとんどに上記の2キャラが含まれており、大会での安定性が期待できる。また、全国大会の優勝、準優勝キャラであるミリア、ジョニーも多い。まだ、進出を果たしていない紗夢とメイの2キャラは、最後の2／16エリア予選決勝、当日予選での進出に期待したいところだ。

減少傾向だった梅喧も、終盤にきて一気に増加。

トップはエディ。分身との同時攻撃が大会でも頼りになる。

闘劇予選通過キャラクター人数

キャラ	人数	キャラ	人数
スレイヤー	3人	チップ	4人
イノ	2人	ファウスト	8人
ザッパ	1人	梅喧	6人
ブリジット	3人	紗夢	0人
ソル	2人	ジョニー	6人
カイ	1人	アクセル	2人
メイ	0人	闇慈	2人
ミリア	6人	ヴェノム	1人
エディ	12人	テスタメント	1人
ポチョムキン	2人	ディズィー	4人

突撃!! 街のゲーセンダイヤグラム

今月紹介するのは1プレイが50円と安く、週末金曜日の対戦レベルは全国でもトップクラスであろうアミューズメントフォーラムモア。さらに関西では大阪モンテカルロ、京都a-choに続いてレベルが高いといわれているゲームステイションのダイヤグラムを紹介するぞ。

ゲームステイション　兵庫県西宮市松籟荘7-23 ボントンビル1F

	ED	FA	SO	PO	DI	AN	SL	JA	BA	VE	KY	JO	CH	MA	AX	MI	IN	ZA	TE	BR	
PO	—	6	6	5	6	7	7	7	6	8	7	8	7	7	8	7	7	7	6	6	128
BR	4	—	5	5	6	5	6	6	7	6	6	8	5	7	6	8	7	5	6	6	114
TE	4	5	—	4	4	7	5	5	5	5	6	6	7	6	5	8	6	7	7	6	108
SO	5	5	6	—	5	3	5	5	6	7	7	5	5	6	6	5	6	8	7	5	105
BA	4	4	6	5	—	4	5	6	4	6	5	5	6	5	6	6	5	7	6	6	101
FA	3	5	3	7	6	—	5	5	5	5	6	5	5	6	5	5	5	6	7	5	99
JO	3	4	5	5	5	5	—	5	5	4	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	99
KY	3	4	5	5	4	5	5	—	6	4	5	4	4	5	4	7	6	7	6	7	96
ZA	4	3	5	4	6	5	5	4	—	5	6	5	5	4	4	6	5	6	7	7	96
AX	2	4	5	5	4	5	6	6	5	—	5	6	4	5	5	5	5	7	4	7	95
IN	3	4	4	3	5	4	5	5	4	5	—	3	7	6	5	6	6	7	5	6	93
AN	2	2	4	5	5	5	4	6	5	4	7	—	6	5	6	5	5	5	5	6	92
ED	3	5	3	5	4	5	5	6	5	6	3	4	—	6	5	4	6	4	6	6	91
CH	3	3	4	4	5	4	4	5	6	5	4	5	4	—	4	7	6	5	6	6	90
SL	2	4	5	4	4	5	4	6	6	5	5	4	5	6	—	5	4	5	5	6	90
VE	3	2	2	5	4	5	4	3	4	5	4	5	6	3	5	—	6	3	7	8	84
DI	3	3	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	6	4	—	5	5	5	84
JA	3	5	3	2	3	4	4	3	4	3	3	5	6	5	5	7	5	—	5	6	81
MI	3	2	3	3	3	3	4	2	3	5	4	2	4	5	5	7	4	4	—	5	79
MA	4	4	4	5	4	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	5	4	5	—	75

ポチョムキンがソル以外のキャラすべてに勝ち越しており、2位に14の差を付け1位に輝いている。また、ブリジット、テスタメント、ソルが上位に居るのは、闘劇の決勝進出を決めている関西の雄「バブリーズ」（バブ氏、P.C.氏、ステスタ氏）が貢献している。そのほか、エディが低位置に居るのが意外なところだ。

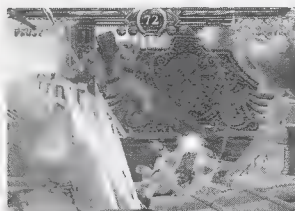
アミューズメントフォーラムモア　東京都新宿区新宿3-23-14

	ED	IN	FA	PO	DI	AN	AX	SL	VE	KY	BA	MA	TE	JO	SO	MI	ZA	CH	BR	JA	
FA	—	9	7	6	6	8	6	4	7	7	8	8	8	7	8	8	6	8	9	8	138
DI	1	—	5	6	6	5	6	5	7	5	6	5	7	5	5	8	7	8	7	7	111
ED	3	5	—	6	5	6	6	4	7	6	5	5	5	7	5	7	7	7	8	6	110
VE	4	4	4	—	5	5	4	7	6	5	5	5	7	6	7	6	7	7	7	7	108
SL	4	4	5	5	—	6	5	6	4	6	5	8	6	5	6	6	5	5	5	7	103
JO	2	5	4	5	4	—	5	7	4	7	5	6	5	6	6	6	6	6	6	6	101
ZA	4	4	4	6	5	5	—	4	3	6	7	6	5	5	7	7	6	4	7	6	101
SO	6	5	6	3	4	3	6	—	5	5	5	5	6	5	5	6	6	7	5	6	99
PO	3	3	3	4	6	6	7	5	—	6	5	4	5	5	4	5	7	6	6	5	95
BA	3	5	4	5	4	3	4	5	4	—	6	5	5	5	7	6	7	5	6	6	95
TE	2	4	5	5	5	5	3	5	5	4	—	7	5	7	5	4	6	5	6	5	95
IN	2	5	5	5	2	4	4	5	6	5	3	—	5	7	7	6	7	5	5	4	92
AX	2	3	5	3	4	5	5	4	5	5	5	5	—	5	5	5	5	6	5	6	88
MI	3	5	3	4	5	4	5	5	5	5	3	3	5	—	6	6	4	5	5	6	87
JA	2	5	5	3	4	4	3	5	6	3	5	3	5	4	—	4	6	4	5	7	83
MA	2	2	3	4	4	4	3	4	5	4	6	4	5	4	6	—	5	7	4	5	81
CH	4	3	3	3	5	4	4	4	3	3	4	3	5	6	4	5	—	5	6	6	80
BR	2	2	3	3	5	4	6	3	4	5	5	5	4	5	6	3	5	—	5	4	79
KY	1	3	2	3	5	4	3	5	4	4	4	5	5	5	5	6	4	5	—	5	78
AN	2	3	4	3	3	4	4	4	5	4	5	6	4	4	3	5	4	6	5	—	78

ファウストが2位に大差を付け1位。これは先の全国決勝大会でも好成績を残した、ネモ氏の活躍によるものとか。また、ファウストに加え、巷では最強キャラといわれているエディに勝ち越しているソル。また、今まで紹介した中では比較的低位置に居た、スレイヤー、ディズィーの健闘にも注目したい。

パチ&ケンちゃんの 今日も明日もエキサイト!!

闘劇に向けて

ケン お互い「闘劇」の予選を抜けられましたなー。

パチ そうだね。東京エリアはかなり狭い門だったから、本当にうれしいよね。

ケン 俺の梅喧も、チームメイト共々だいぶ仕上がってきているから、決勝大会がホント待ち遠しいよ。

パチ 君のチームメイト、キャラなんだっけ？

ケン チップとエディ。それぞれ得意キャラも違って、なかなかいい構成でしょ。ところでパチ君のチームは？

パチ あー、俺のチームはスレイヤーとソル。最強キャラと目されているエディは居ないけど、それを補って余りある構成だよ。

パチが操るオレンジ色のファウスト。ドリキャンを使った択一攻撃が鋭い。

ケン スレイヤーか……。前回の全国大会では、ほとんど活躍しなかったけど、最近株が急上昇したよね。

パチ やっぱり血を吸う宇宙を使った連続技と、バックステップによる無敵付加の研究が進んだからね。

ケン ホントきついね。気を抜くとすぐ倒されるし。巷ではエディに追い付くんじゃないか、っていわれてるよ。

パチ そのほかには誰の評価が上がったかな。

ケン やっぱりミリアかな。全国大会の優勝キャラで注目を浴びて、起き攻め研究も日々進歩している感じだし。

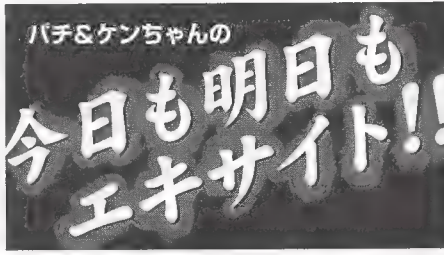
パチ 二択からの連続技のダメージも高いし。それより、動きが速過ぎて捕まえづらいのもあるよね。

ケン そうそう、逃げられるとホントきつい。

パチ さらにサイレントフォースが強力だしね。

ケン さて、闘劇本戦に向けて対戦しておきますか。

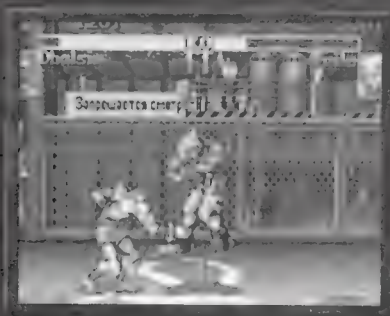
パチ そうだね。当たるかもしれないし、今のうちに対策でも立てておくか（笑）。

ケン えー!?

ケンちゃんの梅喧はジャンプHSを使った攻めがウリ。だけど、ガーキャンが……（笑）。

X事典

パチ、ケンちゃんのチームは？：パチのチームは東京第2グループで出場権をGETした「俺とお前と大吾郎」（パチ／ファウスト、ありさかしんや／スレイヤー、ウメハラ／ソル）。一方、ケンちゃんのチームは、東京第4グループで出場権をGETした「キングゲイモナー」（クロダ／エディ、MO2／チップ、ヤッサバ（ケンちゃん）／梅喧）。

10年目でも現役です！

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P108-109　スーパーストリートファイターⅡX

まだまだ発展途上、先は長い

STREET FIGHTER II X
Grand Master Challenge

言わずと知れた、元祖格闘ゲームの最終形態といえる本作。登場して10年目を迎える今でも、その進化はまだまだ止まらない

Text : T.Akiba

トップグループの推移

一時は最強との噂もあったディージェイだが、他キャラの台頭により、その座をあっさりと奪われた。現在は、トップグループを春麗、ダルシム、バイソン、バルログ、の4キャラが形成している。いずれも、特に苦手キャラが居ないのが強み。では、上位キャラの特徴を見ていこう。

●春麗

足が速いため、投げを警戒させつつ、判定の強い通常技でチクチクと攻め立てられる。

遠距離戦でも、気功拳などでスーパーコンボゲージをためてから試合開始、というイヤラシイこともできる。投げと歩き千裂脚の二択は強烈。

振り向き千裂脚がある。ど……うすればいいかって？アタシに聞かないで（笑）。

ゲージがあるときは、投げと歩き千裂脚が怖いからといって跳び越しても……、

●ダルシム

自在に伸びる手足と、スキの少ないヨガファイアーを駆使して近付かせないかと思えば、多彩なドリルラッシュでたたみかけることもできるので、どのキャラに対しても苦手な間合いが少ない。

相手に対応する闘いになるので、知識量と反応力が必要。

●バイソン：次ページ参照。

●バルログ

通常技に関しては間違い無くトップクラスの性能を持つ。各種爪攻撃、ジャンプ攻撃、スライディングなど、便利な技がそろっている。

必殺技も強く、対空技のスカーレットテラーで待ち気味に闘うこともでき、ガード方向の分かりづらいバルセロナアタックで大逆転も可、

苦手を克服せよセカンドグループ

トップグループを追うのが、リュウ、E.本田、ガイル、ディージェイ、ベガといったところ。これらのキャラは、高い性能を持ってはいるが、特定のキャラに対して不利な組み合わせがある。しかし、それを乗り越えられれば上位進出できる可能性がある。

●リュウ

トップグループのダルシム、バイソン、バルログと相性が悪い。いずれも、波動拳を見てから対処されてしまうため、長所を活かせない。

●E.本田

飛び道具の無い相手には無類の強さを発揮するが、飛び道具があるキャラには苦戦を強いられる。リュウ、ケン、ガイル、ディージェイは特に辛い。ダルシム相手に頑張れば何とか闘えるのが救い。

●ガイル

ダルシムとバルログが大の苦手。この2キャラさえいなければ、覇権を取れた可能性はかなり高かったはず。

跳び込まれても安定対空。先読みが当たっても大Ⓚが一発当たるだけ

ソニックブームを見てから当てられる。この後ガードが間に合う。

●ディージェイ

近付かせてもらえないダルシムと、ラッシュが強烈なバイソンが目の上のタンコブに。有利ではあるが、ザンギエフといい勝負をさせられてしまうのもマイナスイメージ。

●ベガ

セカンドグループで、ベガだけが上位キャラと満遍無く闘える。しかし、スーパーコンボ以外に無敵技が無いので、攻められたときは弱い。

投げハメについて

[illegible]

け身。しゃがみ中Ⓚを

安易に狙ってはダメ。

（笑）。Sキャラの別色を選びたいときは、小Ⓚでキャラを選択し、[illegible]

闘劇本戦直前、特別リポート編の第二回!! そして字が多い!!

いよいよ本戦まで残り1カ月を切った、闘劇のエリア選抜大会の模様を、今月もガッツリとリポート。あのチームはどうだったのか？　どんな闘いが繰り広げられたのか……!?　バチャっ子必見の3ページなのだ!!

バチャッ子 INFINITY EVOLUTION

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

[illegible]でつぶれて大変でしたよ！とグチをこぼしてみる担当者でした。八郎鳥行きてぇ……

闘劇 —SUPER BATTLE OPERA—

エリア選抜大会 まとめて リポート

記事作成時点では、本戦出場権をかけた闘いの追い込みまっただ中。強豪がシノギをけずった東京近郊エリア予選の模様をお届けしよう。

Text：栗田、八郎鳥ザバイス、[illegible]
協力：Crazy Galaxy、[illegible]、BEAT TRIBE

残る出場枠をかけた激戦!!

多くの有名プレイヤーが、出場権を求めて予選をハシゴ。[illegible]

[illegible]

残るエリア予選もわずかとなったが、いまだ出場権を獲得していない強豪がまだまだ存在する。渋谷の大会で寸止めをくらった「2D連合」（ヌキ／ときど／Joe）や、エリア大会は[illegible]ものの、後一歩が及ばない「あくいっくす」（PKアキラ／黒王号／CR）は、ほかのエリア代表チームと比べても全くそん色無い強さを持っている。また、第1回東京大会の覇者「ネオ・タワー」や第2回大会を制して、"将軍"の称号を得た「悪魔パイ」なども、エリア大会決勝の厚い壁に阻まれている。

ちなみに、闘劇ではエリア大会に何度でも挑戦できるルールのため、時期的に遅いエリアになるほど、当日の店舗予選に選手が殺到。最後にはエリア大会よりも店舗予選を勝ち抜ける方がはるかに困難になる[illegible]。ところが、[illegible]チームでもエリア大会で敗れ去る例は意外に多い。店舗予選の段階で力尽きてしまうのである……。

親方ビジョン

このゲームで勝つには、多くの技を使うことよりも、主要な技をしっかり使い込んで"得意技"とすることがより重要。今大会で活躍したプレイヤーも、各自戦術の要となる得意技を持っていた。

義～の揚撃と風閃刃、甲府メガネの立ちⓅ→3/4回転投げ、悪魔パイの避け攻撃、マッハ晶の揺打頂肘などがそうだ。彼らの技は、ほかのプレイヤーが使うよりも明らかに強い印象を受けた。もちろん性能自体は誰が使っても同じだが、彼らは技の"使いどころ"を心得ているため、技の性能を十分に活かすことができるのだ。

悪魔パイの連続立ちⓅに反応した、義～のしゃがみⓀが突き刺さる！

エリア代表は、下馬評を覆した「大仏ゴロゴロパ～ンチ」に決定!!

エリア選抜大会ダイジェスト

「[illegible]」での代表権を求め、[illegible]のプレイヤーが集結！

2月2日ビートライブ（東京エリア第4グループ）

参加チームは4チーム。難関の当日予選を勝ち上がってきた"将軍"悪魔パイ率いる「The・みんなナカヨク」（甲府めがね／悪魔パイ／ぼばい）、いぶし銀のベテランPKアキラを中核に据える「あくいっくす」（PKアキラ／黒王号／CR）が本命＆対抗。それに次いで、若さで勝負のニュージェネレーションチーム「大仏ゴロゴロパ～ンチ」（トルスエ監督／八極八門　マッハ晶／義～）。決め手に欠ける「青木祭り」（設定3／ムッシュ／軟体）が大穴というのが戦前の見方だった。

ところが、初戦で「大仏～」の中堅マッハ晶の揺打頂肘（⬇⇨ⓅⓅ）が火を吹き、「あくいっくす」に3タテ勝利。大会は一気に混戦模様となる。もう負けられない「あくいっくす」は、次に「青木祭り」を順当に倒した「The～」と対戦。シーソーゲームの末、PKアキラ vs. 悪魔パイの大将戦にもつれ込む。意地を見せたPKアキラが2-2まで粘るも、最後は悪魔パイがエクセレントで勝利。「あくいっくす」の敗退が確定する。

その後、「大仏～」がトルスエ監督の3タテで「青木祭り」を下したため、後は「The～」との優勝決定戦を残すのみ。ところが、この頂上決戦は「The～」の先鋒ぼばいの2タテという意外な展開で始まる。ここまで出番の無かった大将の義～だったが、揚撃（⬇⇦Ⓟ）と投げの二択を軸にぼばいを下し、続く甲府メガネにも勝利。"将軍"悪魔パイとの大将戦までたどり着く。リーチの長い避け攻撃を巧みに操る悪魔パイが先手を取るも、義～の風閃刃（⇦Ⓟ）と揚撃が次々に当たって3-1で勝利。優勝を決める逆3タテを達成した。

ちなみに、「大仏～」チームの必殺技はトルスエ監督の「見てない（？）踊」とのこと。「ビバ！ トルスエ!!」を合言葉に、[illegible]

C.Chaps天然派 vs. 2D連合 激突

エリア選抜大会in ゲームニュートン

エリア選抜大会の中でも、とりわけ注目度が高かったのがココだ。バーチャジャンキー vs. 2Dのエキスパート……勝ち残るのはどっちだ!?

同ポイントで2周目!!

2月9日、板橋はゲームニュートンでのエリア選抜大会。店舗予選はセガパソピアード横浜に強豪が集中したためか、少数チームで行なわれた。

店舗予選を取ったのは「DQN参軍(ドン、こえど、てきれつ)」チーム。これに2D連合とC.Chaps天然派が加わった3チーム(1チーム欠場)で、本戦の切符が争われた。

ここでちょっとした波乱が起こる。決勝第2試合の2D連合対DQN参軍戦で、DQN参軍次鋒のドン(ジャッキー)がハジける。不利な場面でのデカい技(Ⓟ+Ⓚ、Ⓟ⇩Ⓚによる逆二択が冴え渡り、何と2D連合を3タテで破る。その後、C.Chaps天然派を直接対決で2D連合が破って3チームが勝敗数で並び、決勝リーグ戦の2周目突入という状況に。

2周目はDQN参軍が早々に2敗し、「勝った方が優勝」というアツい決勝へと流れ込む。果たして、勝者は……?

「影の立て役者(?)」DQN参軍のドン。逆択とヒット確認の正確さが目立った。

ときどのアキラが、遠距離でカゲを押さえ込む……。キャサ夫も悶絶の光景だ。

決勝戦 C.Chaps天然派 vs. 2D連合

経験豊富なバーチャ組(キャサ夫、ジョウ、板橋ザンギエフ)が勝つか!? 若さと技術の2Dトッププレイヤー(ヌキ、ときど、Joe)が勝つか!? バチャっ子、2Dっ子(?)が大注目のエリア大会は、両者の決着の場にふさわしく、勝てば優勝の直接対決。

先鋒は2D連合Joeと、決勝リーグ戦をDQN参軍3タテで勢いに乗る板橋ザンギエフ。開幕、イキナリの酔歩転身肘2回でアっという間に板橋ザンギエフが飲酒8杯。対するJoeは酔い覚まし狙いのビートナックル(Ⓟ+Ⓚ)を狙うものの、あせりを突かれたか⇩⇦⇨Ⓟからのコンボをくらい轟沈。次鋒ヌキのアオイに託す。

ヌキvs.板橋ザンギエフは智将対決&ザンギが「負ければ降格」。これは負けられない一戦!? しかし、さすがヌキもバーチャ界で名を売るだけあり、ここまでの板橋ザンギエフの長所を封じ込める闘い方に出る。対避け投げ抜け用のⓀ+Ⓖや遅らせ⇩⇦⇨Ⓟを見切り、天地陰陽や⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓚで対抗。当て身、さばきが面白いように決まって板橋ザンギエフの勢いを止める。

チュッパ天然派の次鋒は、ジョウのレイ。ヌキがレイを苦手とするらしい、という情報をどこか(?)から仕入れ、数々の大会で大将として結果を残してきたジョウを、あえて次鋒に持ってくる。

ジョウはヌキの当て身・さばきセンスが優れていることを察知してか、当て身対策の⇩Ⓚ+Ⓖを多めに使って対処。そこからのコンボで受け身を取るところに、敗式Ⓟ+Ⓚ最大ためを重ねるという状況を作り出し、自分のペースに持ち込む。加えて高速構えチェンジの「踊り」を要所で組み込み、3-1で勝利。ヌキは苦手キャラということを差し引いても、終始トリッキーなジョウペースで、流れをつかめなかったのが敗因か……。

2D連合は、ついに大将のときどが引きずり出される。ここまで絶妙な間合い取りで勝ち上がってきたときどだが、ジョウの要所の「連係の2発目を意識させて投げ」にハマってしまい、流れをつかめない。ジョウは追い詰められても勝負強く粘り、両者後1撃……という状況でも、しゃがみⓅを読んで後ろダッシュ～⇩Ⓚ+Ⓖのコンボを決める。ここでときど、体力1ミリで踏ん張るも、受け身に重なったしゃがみⓅで死亡!

チュッパが大将キャサ夫を残して本戦の切符を手に入れた!!

「経験」がモノをいったC.Chaps天然派。左からキャサ夫、ジョウ、板橋ザンギエフ。

勝利の瞬間。横転を攻めたジョウのしゃがみⓅが、ノーマルヒットで決着……。

キャサ夫の本戦をこう見る!

続々と各エリアの代表が決定している、闘劇『EVO』部門。

ん? もちろん俺たち「C.Chaps天然派(板橋ザンギエフ、キャサ夫、ジョウ)」も、記事にある通り無事東京第5エリアを制したぜ。

で、現時点(ちなみにバレンタインデー)での注目チームは、やはりカリスマ集団(?)の「三闘士」。ここのところ、やや不調気味とウワサされるちび太だったが、某5on5では逆5タテという神っぷりと強さを披露。どうやら、闘劇に向けて神が再降臨した模様。

地方で特に目立つチームも、やはり有名勢。中部エリアの「豪傑」率いる「目黒部屋(豪傑はサラ使用)」、近畿エリアの「GOD!カリスマ!!」&「がんばります」、九州・沖縄エリアの「矢永○」といった辺りが優勝争いに絡むと予想できる。

つーか、個人的に当たりたくないチームばっかだな、おい(笑)。

というわけで、闘劇決勝は極めて熱いカードが目白押しだぜ! 注目!

エリア大会のポイントはココだ!!

元鉄人・キャサ夫率いるバーチャ界のビッグネームC.Chaps天然派と、ヌキ、ときど、Joeの2D連合が激突……ということで、特に注目を集めたエリア選抜大会だった。まずテクニック的な部分で目を引いたのは、2D連合の間合いの取り方のうまさ。奥行きの無い2D対戦格闘の達人だから……と安易に決め付けるわけにはいかないだろうが、いや応なしに今後のバーチャ業界での躍進に期待してしまう。

また、全体的に避け投げ抜け対策である「遅らせ打撃」の多用が目立った大会だったが、中でも板橋ザンギエフの遅らせ挑腕は絶品。チーム内で「いい仕事」をしたといえるだろう。

もう少しクローズアップされてしかるべきキャサ夫は、エリア大会を通して1勝2敗の微妙な結果。「もっと頑張ってください!」とはうるふぃ～の弁。ごもっとも……。

遅らせ⇩⇦⇨Ⓟからのコンボと、K.O.後「必ず」6杯飲酒という二つの武器が光った板橋ザンギエフ。

はみ出しEVOLUTION
ギリギリ2月16日の西スポ情報。栗田親方は「1回戦でバンビーのラウ使い(バクション)に負けた!」と早々に仕事に戻ってきた。当日の店舗を取ったのはムッキー黒、青パイ、モルシフのチームだったが、最後の最後で踏ん張り合いの末、へるる、ポチョムキン、オカマスク、のチームに敗れる。大会後は、全速力で残る新潟POPYへ向かったチームも居たとか……。

エリア選抜大会ダイジェスト

2月9日セガパソピアアート横浜（関東エリア第5グループ）

激闘予選の終着戦!!

横浜地域のVFどころとあって、当日は地元勢を中心に多数参加。まだ切符を手にしてない強豪も押し寄せ、予想を超える22チームのエントリー。予選通過もままならない状況に某有名プレイヤーも「ニュートン行けばよかった」と思わずグチをこぼす（笑）。

この日の焦点は「neo暴れ（ムッキー晶、ネオ・タワー、珍・健二）」&「Theみんなナカヨク（甲府めがね、ポパイ、悪魔パイ）」のリベンジ劇。両チームは一度店舗予選を獲得したものの、エリア決勝ではダブルリーチの末、準優勝という共通点がある。「後1ポイント！」を求めてこの横浜の地に乗り込んだのだ。

予想通り、高いモチベを持つ彼らのパフォーマンスは頭一つ抜けており、難無くブロック優勝を決める。そして続く巴戦（エリア決勝進出戦）で両者が対峙した際、あることに気付く……。「悪魔パイ欠席」。そう、「The〜」はここまで二人で闘ってきた。何とか全国行きを決め、幕張で合流するという「仰天プラン」を狙っていたのだ。しかしそんな野望も、「neo暴れ」の前にあっけなく崩れ去る（店舗代表はneo暴れ）。

勢いに乗った当日組が有利とされるエリア決勝だが、最近のデータは必ずもそうではない。とはいえムッキー晶を主軸とした「neo暴れ」は他チームと比べてもやはり突出した戦力を誇る。「このまま行くでしょう（K-2談）」は間違い無く全体の総意だった。

さて、当初は対抗馬不在の感もあったが、「地方の星（カシン、巌流影、テスタ）」が確実に白星を重ね本命相手にピタリと併走。後半も双方取りこぼすこと無く、ついに全勝同士の最終戦。「neo暴れ」有利の声が大勢を占めたが、ここまでこのチームは実に8回もの被マッチポイントをかけられていた。ムッキー晶のマンパワーでことごとく危機を脱してきたが、相手より5試合多く闘っている事実は、全く有利に働いていなかった。

そんな状況を察してのセレクトかは不明だが、「地方の星」の先鋒は、3タテも達成した勢いあるテスタ。6人のファイナリストで唯一の地元プレイヤーである彼にとって、この瞬間は最高の見せ場である。それに応えるかのようにネオ・タワー、珍・健一を力強いタテ押しで「瞬殺」！　そして、大将「土壇場のムッキー」との同キャラ対決も全くスキを与えず、ストレートで一気に畳みかけたのだ！　その結果、「地方の星」が、地元神奈川で代表ゲットという理想的な幕切れとなった。

ニュートン回避組に、エリア突破してない強豪組が加わり、大変なことに……!!

地元勢の意地を見せた「地方の星」チーム。左からテスタ、カシン、巌流影。

エリア選抜大会ダイジェスト

2月11日セガワールドアルカス（関東エリア第6グループ）

波乱万丈！　予想外の結末!!

東京エリア「ラス前」となる同大会も駆け込み組が容赦なく押し寄せ、その数は23チーム。しかも「蛍ノ光（青パイ、すけるとん、ささき）」、「まなべっくす（黒王号、CR、PKアキラ）」、「2D連合（ヌキ、ときど、Joe）」といった、過去に店舗代表を取得したチームがズラリと顔をそろえる。

店舗予選決勝に勝ち上がったのは「まなべっくす」と「2D連合」。「2D連合」はここまで二人（ときど&ヌキ）で闘ってきたが、決勝を目前に控えJoeが合流。三人そろった本命チーム有利と思われたが、意外な男が終止符を打つ。それまで目立たなかった「まなべっくす」CRが、先鋒ときどを抜くと、中堅Joeも2-2から撃破、大将ヌキに対しては「後はまかせた」と太い技のセレクト。劣勢になったヌキにこれが効いたようで、何と3タテフィニッシュ！

エリア決勝は4チームの総当たり戦、同率チームが出た場合はポイント差で決定する。

1試合目は「まなべっくす」対「病み上がり決死隊（LUP-N、ちびあく、黒兎晶）」。ギャラリーも、そして当の「まなべっくす」も2人抜きした時点で難しくない試合と判断したハズ。しかしである、とんでもない「地雷」が隠されていた！　LUP-N戦の興味を無くしたそのとき、まさに電光石火の逆転3タテ劇達成！　「まだ見ぬ強豪」は存在したのである。

優勝候補いきなりのつまずきに勝負の行方は混迷を極めるかと思いきや、「病み上がり決死隊」は第2戦も0-2から3タテで2勝をマーク。あと1勝で優勝となる上、最終戦は勝つ望みの無い最下位チーム「青梅真理教（青っち、偽だるま、欠け丸）」。

ところが、全く予測できない動機が「青梅真理教」のモチベーションを上げていたのだ。援護射撃……彼らがここで勝つと「D&D」（ゾン・レノン、ハスラウ、善アキラ）にポイント差で逆転優勝が転がり込む。そう、この両チームは東京メガネ率いる（!）青梅軍団だったのである。

そして前2戦同様に二人抜かれ、LUP-Nが大将で登場、最後の逆転劇でフィニッシュを飾る予定だった。しかし、明らかに3タテ二度達成時の動きと異なる。「まさか！」と思った時にはもう勝負は決していた。決勝は「青梅真理教」偽だるまの3タテという、想像を超えたエンディング。かくして「D&D」が波乱の東京エリア第6グループを制した。

まさに、最後まで「何が起こるか分からない」を地でいった大会となった。

やはりというか何というか、こちらの会場も人、人、人。一体何人居るんだ!?

ドラマチックな大会を制したのは、決勝で3タテの「青梅真理教」。

VFR

最後のシード権は誰の手に!?　VFRカップ戦最終戦『P-CUP 5 on 5』

今年1月に開催を予定していた東北エリアのカップ戦は、諸事情によりキャンセルとなり、そのシード枠「1」が浮いている状況となっていた。

しかしこのたび、その代替地がようやく決定した。ご存知"VF北の聖地"アミューズメントステージPOPYで『P-CUP 5 on 5』開催が正式に決定！

昨年10月のカップ戦に続いて2度目の開催となるが、その大会実績や盛り上がりなどはプレイヤー層にも広く認知されるところ。

また、大会時期がズレたことにより見どころは"東北エリアのシードチーム決定戦"から"最後のシード権争い"へとシフト。否が応にも激しい大会になることは必至だ！

これまた最後の一席をかけて、広い店内をプレイヤーが埋め尽くす予感……。

EVENT INFO

VFR公式ホームページ
http://www.beat-tribe.com/vfr/

アミューズメントステージPOPY
http://popy.tv/

募集要項

本コーナーでは皆様の参加をお待ちしております。バーチャに関する質問、イラスト、文字ネタなど、割とイロイロ募集中です。PS2版クエストモードで、CPUへアク[illegible]に興味を取られて悶絶気味な善之字元帥への質問など、何でもいいから送ってきてください

〒154-8528
東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「バチャっ子 インフィニティ エボリューション係」
E-MAIL：
vf4@arcadiamagazine.com

JUNK NEWS

『GGXX』、家庭用が発売されて死ぬほど研究できるようになりましたね。どんな超絶プレイが出てくるか？ 今から闘劇が楽しみです。

combo BBS 連続技掲示板

2月号での一言と家庭用の影響か、『GGXX』の投稿が激増！ 秀作ぞろいで狂喜乱舞しています。

直下型ダンディー

アクセル相手に確認しました。直下型ダンディーは頭としっぽの二つの攻撃判定を同時に当てています。注意点は、ダッシュで相手の背後に回りつつ近距離立ちSを当てるところで、スレイヤーの胸当たりで当てるのがポイントです。
（兵庫県　義凰さん）

よ：ポイントは何といっても直下型ダンディーの同時当て。成功するとヒット数が瞬時に2ヒット増加し、体力をゴッソリ奪えます。自分もDVDの連続技で使いましたが、これはそのネタを大幅に発展させた一品！ 何と同時当てを2回も組み込み、それだけで300近くのダメージをたたき出しています。しかも結構狙えるのが恐ろしや……。

ギルティギア イグゼクス：チップ
●新星狼牙→（ロマンキャンセル）空中挑発

新星狼牙の1〜5段目は相手をK.O.することができません（体力ゼロでもK.O.にならない）。そのため、5段目にロマンキャンセルをかければ空中挑発でトドメを刺せます。
（新潟県　ぶちさん）

よ：5段目までは演出と見なされているのか、体力ゼロの相手に決めてもこの連続技が可能です。ロマンキャンセル後に素早く空中挑発を出すか（ロマンキャンセルや空中挑発が遅いと相手を通り越してしまうので注意）、着地した後に前方ジャンプから空中挑発を出しましょう。屈辱度満点なので、ぜひとも対戦で狙ってみてください。

餓狼伝説スペシャル：ギース
●めくりジャンプB→しゃがみB→しゃがみC→レイジングストーム

レイジングストームは連続技にならない（つながらない）と思われがちですが、画面端でしゃがみガードしている舞のみに決めることができます。また、初段をライン移動攻撃のめくりBにした場合、クラウザーとダックにもこの4段連続技を狙えます。
（?県　MAX・相澤さん）

よ：『GGXX』の投稿が多いといいつつ、最初は珍しい餓狼伝説スペシャルからです。確かにレイジングストームを連続技にした記憶は無いのですが、これはしっかりつながっているので驚き！ 体力8割を一気に奪える上、見た目にもシビれる超絶連続技です。

ギルティギア イグゼクス：スレイヤー
●ジャンプD（カウンターヒット）→（ダッシュ）→近距離立ちS→ジャンプ［S→HS］→直下型ダンディー→（着地）→ジャンプK→ジャンプK→

コンボ品評会

背後やられのアブナさはもはや伝説級か!? ウワサの『新紅郎無双剣』へ突入〜。

今月の一品
〜サムライスピリッツ 新紅郎無双剣：牙神 幻十郎より〜

●（画面端）防御崩し（引っ張り）→【（前進して）近距離立ち中斬り→弱桜花斬→（怒りため）】×n

ため度	♥♥♥
背後度	♥♥♥♥♥
芸術性	♥♥
永パ率	♥♥♥♥♥

※♥5個で満点

発売当初からまれに見る超絶連続技ラッシュで一世風靡した本作。そのキーワードの一つが「背後やられ」。相手の背後から飛び道具など特定の攻撃を当てると、2秒近くものけぞり状態に！ これを使った連続技が今月の一品で、何と怒りゲージをためる余裕もあるんです。連続技の締めはお好きなように。

また、やられ判定を残しつつ吹っ飛んだ相手に対し、着地する寸前に追撃を決めると、地上のけぞりになるという現象もありました。これも連続技に利用できて……、本当に面白いです。

『ペンペンペン……』と怒りため。これだから斬サムはやめられないね。

©PLAYMORE

基板の裏側

071 謎の連続技
ギルティギア イグゼクス

ソル、紗夢、ディズィーを使って、相手がダウン復帰をした直後に空中投げを決めると、ヒット数が増えます。
（広島県　レッドサイクロンさん）

よ：例えば紗夢なら、画面端で足払い→ダッシュ立ちK（ダウン追い打ち）→ジャンプキャンセル→（ダウン復帰した相手に空中投げ、と繰り返せば、ヒット数をどんどん増やすことができます。「打撃技っぽい空中投げだからなのでは？」との補足がされていましたが……かなり謎な現象ですね。

072 謎の動き
ギルティギア イグゼクス

ダストアタックを当てた後のきりもみ吹っ飛び中に相手がサイクバーストを使い、そこにレバー前で空中投げを決めると、いつもとは違う動きをします。
（埼玉県　おにぎり男さん）

よ：ホーミングジャンプの慣性が空中投げに残る感じで、見ていて非常に楽しいです。特に紗夢とヴェノムは軌道が面白いのでぜひ見てください。ただ、ソルでこれを狙うと、相手にダウン復帰された後に反撃確定となるので注意しましょう。

よ＆オヤジの編集後記

よ：「ようやく暇になりそうだよ。半年ぶりかな」
爺：「そうだねぇ。俺も1カ月ぶりに『GGXX』まともにできるよ」
よ：「そういえば闘劇の予選はどうなの？」
爺：「頑張ってるよ。でも家庭用が買えなくて、起き攻めセットプレイの練習がちょっと……」
よ：「年末は『GGXX』あんまり出回らなかったみたいだからねぇ」
爺：「まあ、ようやくゲットしたからやり込むよ」
よ：「よかったじゃん。で、予選はイケそうなの？」
爺：「……『ストⅢ3rd』のほうがイケそうかな」

今号の Most Valuable Combo!

久々のまともな連続技です。コンボ品評会向きの内容はさすがに響いた？

…もガードクラッシュから大ダメージ。すご過ぎです。（福島県　激ラ[illegible]ンさん）

よ：…爆弾！ ヴァネッサ使いが増殖しないのは操作が難しいからでしょうか？

投稿求ム!
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑のコンボを募集。●コンボ品評会：粋な永久連続技or即死連続技を募集。●今号のMVC：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投票者には何人かに何かプレゼント!? ●基板の裏側：通常は起こらない「？」な現象を募集。※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

TSC 初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ

TSC★TSC★TSC★TSC★TSC★TSC

新品～中古まで ビデオ筐体はテッシンにおまかせ！

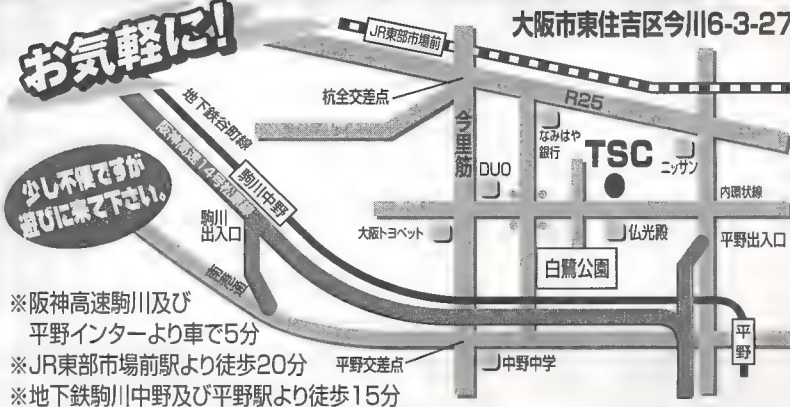
・分割払いは最高60回までOK!
・商品の組合せは自由。お問合わせ下さい。

商品	価格	商品	価格	商品	価格	商品	価格
ネットシティ(新品)	¥228,000	NAOMIマザー	¥33,000	ミスタードリラー	¥9,000	魔法警備隊ガンホーキ	¥22,000
NEWアストロシティ	¥35,000	NAOMI通信ボード	¥4,000	ソウルキャリバー	¥18,000	ぐっすんおよよ	¥3,000
アストロシティ	¥30,000	NAOMI+カプコンDCコンバーターセット	¥52,000	鉄拳2Ver.B	¥13,000	野球格闘リーグマン	¥12,000
メガロ410	¥50,000	アウトトリガー(P無)	¥1,000	鉄拳3	¥12,000	G-NETマザー	¥36,000
インプレス(Qsound対応)	¥25,000	カプコンVSSNK(SUB)	¥500	鉄拳TAG	¥20,000	蒼天龍(SUB)	¥7,000
スーパーネオ29 4スロ筐体	¥40,000	CP-2マザーボード	¥3,000	鉄拳4(JAMMA変換ボード付)	¥56,000	フリップメイズ(SUB)	¥10,000
スーパーネオ29	¥25,000	マーズマトリックス(SUB)	¥3,500	エイリアンズ	¥25,000	ダライアス外伝(SUB)	¥14,000
ネオキャンディ29	¥25,000	グレート魔法大作戦(SUB)	¥4,000	グラディウス4	¥17,000	きらめきスターロード(SUB)	¥4,000
ゲーム用椅子 角椅子タイプ	¥2,000	スリップストリーム(国内未発売)	¥40,000	クライムファイターズ2	¥7,000	ぽっぷんぽっぷ(SUB)	¥2,000
ゲーム用椅子 丸椅子タイプ	¥1,000	マジックソード	¥33,000	Xマルチプライ	¥17,000	ランドメーカー(SUB)	¥2,000

上記以外の在庫のお問い合わせは下記まで
http://www.tessin.co.jp/

TSC 有限会社 哲信クリエイト
大阪市東住吉区今川6-3-27
営業時間／10:00～21:00（日曜・祝日定休）
TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法
●銀行振込 …入金確認即商品発送
●コレクトサービス …商品代引サービス
●分割払い取扱い

振り込み先
●大和銀行 平野支店
普 4483047
有）哲信クリエイト

基板 PC コンシューマー etc.
ゲーム多数在庫あります!

G-FRONT

詳しい情報はホームページへ
http://www.gfront.com/

買取センター 〒101-0021 東京都千代田区外神田6-

◀◀ 基盤初心者向けキット販売 ▶▶

業務用ネオジオカセットの在庫なら

G-FRONT(ジーフロント)!!

(アーケードゲーム基板だけでなく、PCを中心にゲームも各種取扱!
コミックスやガチャガチャなどもあり! 買取もやっていますよ!!)

営業時間 10:00~20:00 年中無休

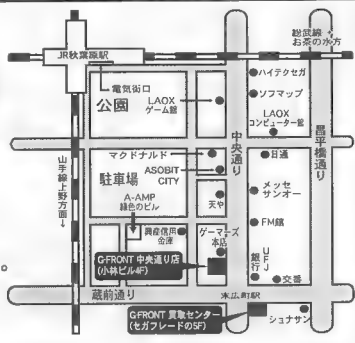
販売価格・買取価格・アーケード情報をFAXにて発信中!!

個人様だけでなく。業者様も大歓迎! FAX番号を登録頂ければ定期的にアーケード情報などを送信!! 必ずお役に立つ情報だと思います。発信は一切無料です! まずはTELでご登録を!

TEL.03-5807-1685

パソコンソフト・家庭用ソフトの特価品も多数有り!!

お客様のご来店をお待ちしております。

■ 販売 …「中央通り店」
■ 買取 …「買取センター」

最新のアーケード情報をGETしよう!
ホームページで買取価格、販売価格の確認が出来ます。
URL http://www.gfront.com/

オススメ

ツインラダー+
ハーネス2本セット
(JAMMA/麻雀ハーネス)

AV7000+Σ9000TBセット
¥29,800

AV7000 ………¥19,800
Σ9000TB ………¥15,000
接続ケーブル ………¥2,500

雷神 ………¥24,800
風神 ………¥27,800
JAMMAハーネス ………¥3,000~

アーケードゲーム基板

バーチャファイターエヴォリューション フルセット ¥188,000-
KOF2002 ¥38,000- 1944 (ROM) ¥5,000-
バーチャストライカー2002 ¥218,000-
ガンダムDX (ROM) ¥60,000- MVS(中)マザー ¥10,000-

その他、基板在庫多数&超特価販売中

プリント機用紙販売価格一覧! 下は対応一覧表です。ご注文お待ちしております!!

用紙名	枚数	価格	対応機種名
三菱(S)ノンカット全面	200	¥8,000-	■なんでもシール委員会■スウーニィービィー■ジョイスタンド(ラブトレイド/スーパー)
三菱(S)10分割	200	¥12,000-	■ネオ・プリントスペシャル■プリプリキャンパス
三菱(S)16分割	200	¥10,000-	■JOYスタンド(ノーマル)■ネオ・プリント(ノーマル/マルチ)
SNK(S)ノンカット	200	¥10,000-	■ネオプリントスペシャル
SNK(S)10分割	200	¥10,000-	■ネオプリントスペシャル
三菱(L)ノンカット全面	130	¥9,100-	■オメガ・スタジオ■D.スタジオ■スウーニィービィー
三菱(S)ノンカット全面	130	¥10,400-	■JOYスタンドプライベート■S・セラージュ■シールくん2

※超特価用紙!! ★キャンバスショット★ハイキーショット★ピュアショット TELにてお問い合わせください!!

Arcade Software+Hardware

Mak Japan マックジャパン

高価買取はマックジャパン!!

基板1枚より即査定いたします。どこよりも高く!

予約は1ヶ月間有効!! あの基板をどーしても!
連絡時キャンセルOK! 複数予約OK! 延長OK!

入荷時にご連絡いたしますのでGET率大幅UP!

お買得中古C-BOX多数入荷!(新品在庫もございます)

ツインラダー+ JAMMA&麻雀ハーネス

ボードマスター+ JAMMAハーネス

雷神+ JAMMAハーネス

AV6000+8000tb×2 JAMMAハーネス

パナカスタム+ JAMMAハーネス

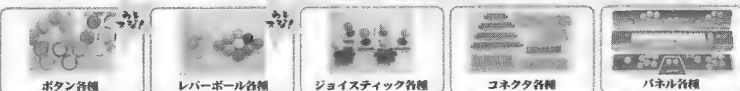
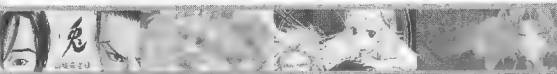
ボタンやレバーなど各種新品部品取揃えております。

ボタン各種

レバーボール各種

ジョイスティック各種

コネクタ各種

パネル各種

その他部品も取揃えております。取り寄せも可能です!
代金引換・現金書留・銀行振込での通信販売もOKです!

新作予約もマックジャパン!!

〆切りまでにご予約いただくと確実にGETできます。
式神の城2・カプコンFAS・兎~山城麻雀編~
闘幻狂などなど新作をお手元にお届け致します。

お問合せ
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F

TEL 03-3255-0737(代)
FAX 03-3255-0738 お待ちしております!

Web & E-mail
makjp@mak-jp.com
http://www.mak-jp.com

最新リスト リストは毎週火曜日更新です!

東京	03-3940-6000
大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000
福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000
仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000

注:トーン信号でご発信下さい

BOX番号 **444444#**
お近くのBOXセンターへ

秋葉原中央通沿いで大変便利です!

1000分の1秒にかける情熱

限界に挑み続ける男たち

～ドライブゲームプレイヤー座談会～

Text：京城

「限界まで速く走ること」。それだけを追い求めてひたすらに走り続ける、ドライブゲームのプレイヤーたち。彼らは一体、何を感じ、何を目指しているのだろうか？　四人のトッププレイヤーによる、情熱を秘めたメッセージに耳を傾けてほしい。

最速の果てにある魅力

――まず、ゲーセンでドライブゲームをやり込み、全国トップを狙うようになったきっかけを教えてください。

ぎるはま㊝隊長㊎㊍（以下ぎるはま）　僕は元々アーケードゲームが好きで、ジャンルを問わずにずっとやっていたんです。ただ、学生時代はお金が無くて、レース物だと思い切りはできなくて……。

一時期アーケードゲームからは離れていたんですが、94年に『デイトナUSA』を見たときに「これはすごいな！」ってビビッときて、そこから戻ってきました。あのゲームが無かったら、この場には居ないどころか、ゲーム自体やってなかったかもしれませんね。

D.Hill(D.H)(以下D.H)　僕はぎるはまさんと違って、コンシューマーから入った人間です。昔はドライブゲームがヘタ、というか苦手だったんですが、プレイステーション版の『リッジレーサー』をやってるうちに、「やり込めば結構できるものなんだな」と感じるようになりました。そして、ちょうどそのころにアーケードの『レイブレーサー』と出会い、「これは面白いな」と。大学の近くに安いゲーセンがあったので、ドンドンやり込むようになりました。その後に『ダートダッシュ』で全国トップを取れて……。本格的にやるようになったのはそれからですね。

RRL·渋谷　英毅（以下渋谷）　僕もやり始めはプレイステーション版の『リッジレーサー』です。始めて全国トップを取れたのが3作目の『レイジレーサー』で、続編の『R4』も何とかトップを取ることができました。アーケードは『スター・ウォーズ レーサーアーケード』からですね。

――なぜゲーセンでやろうと思ったのですか。

渋谷　インターネットランキング（以下I-R・※1）の存在が大きな動機です。そこで気に入って『頭文字D』とやり込んできて、『スリルドライブ2』、現在に至っています。

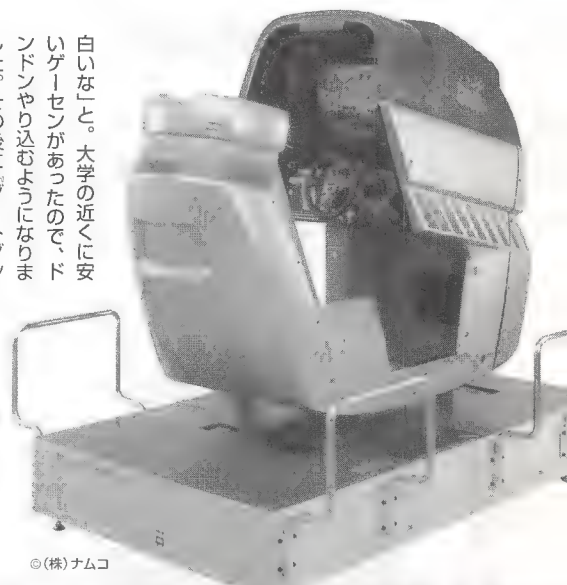
チャラオョ（以下チャラ）　僕はゲーセンで本格的にレースゲームをやり始めたのは『頭文字D』からです。原作が好きで、やってみたら音楽も好み。自分の好きな要素が詰まったゲームだったので、ちょっとやり込んでみようと思ったのがきっかけです。

タイムを狙い始めたのは、渋谷でぎるはまさんのプレイを見てからです。そのときはまだ地元でチマチマやっていたんですが、初めて外に出て、こんなすごい人もいるんだって衝撃を受けて、すぐに話しかけたんです。それで色々と教えてもらって少しずつ速くなって……、今に至ります。

――あえてお金のかかるゲーセンでやる理由は、どんなところにあるのでしょうか。

ぎるはま　やっぱりデバイスでしょう。家ではシートに座ってハンドルを握るというわけにはいきませんから。ハンドルやアクセルの感触、サウンドの臨場感は、やはりアーケードならではだと思います。

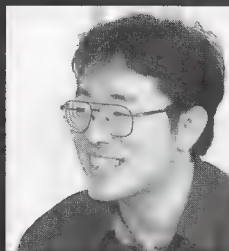
それと、最新の技術が活かされているのもドライブゲームの魅力です。今でも常に進化し続けているというか……。これはほかのジャンルではあまり感じないことですよね。

チャラ　ドライブゲームに限った話ではないかもしれませ

©(株)ナムコ

D.Hill(D.H)

極限を突き詰めていくスタイルに定評がある氏は、多くの結果を残している。「ダートダッシュ」、「スカッドレースNewVer.」、「サイドバイサイド2」などで全国トップを獲得し、保持している最終スコアも多数。

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/5520/

ぎるはま㊝隊長㊎㊍

20年以上のキャリアを持つ、ドライブゲーム界の重鎮。「デイトナUSA」、同「2」、「セガラリー チャンピオンシップ」など多くの最終スコアを保持する。ドライブゲームサークル「㊝(マルバク)隊」隊長としても有名。

http://www.marubaku.gr.jp/gil/

座談会こぼれ話

作品解説1

●『デイトナUSA』(1993年／セガ)

アメリカで実際に行なわれているレース「デイトナ」をモチーフにした作品。ポリゴンの表面に絵を貼るテクスチャーマッピング機能を備えたボード「モデル2」第1弾のゲームで、見た目はもちろん、内容面でも大きな進化を見せ、世間に衝撃を与えた。

●『リッジレーサー』(1993年／ナムコ)

最新CG技術をこれでもかというほど駆使した、美麗な画面が目を引いた作品。操作感が非常に軽く、ドリフト時などに独特の浮遊感を感じられるのが特徴。1994年末にはプレイステーション版も登場して大ヒットした。

●『ダートダッシュ』(1995年／ナムコ)

オフロードを題材にした作品だが、舗装路をはじめ雪道や水たまり、夜間などステージが大きく変化。ジャンプやショートカットなどさまざまな要素も詰め込まれている。

●『レイジレーサー』(1996年／ナムコ)

家庭用リッジシリーズ第3弾(PS版オリジナル)。グランプリで得た賞金で新車を購入するなど、家庭用ならではの要素に重点を置いた作品。

●『R4』(1998年／ナムコ)

家庭用リッジシリーズ第4弾。最高で320種類の車を所持できるなど、前作の要素を大きくパワーアップさせた内容になっている。

数字というはっきりとした形で結果が残るところがいいですね

(渋谷 英毅)

んが、ほかのプレイヤーとの交流が生まれるところも魅力だと思います。自分は速い人の走りを見るために遠征したりとか、イベントを主催したことで、多くのプレイヤーと交流を持つことができました。

――確かにコンシューマーのIRよりは、ライバルと接する機会が多いのかも知れませんね。人とのつながりといえば、全国規模のサークルである㊋隊は、どのような形で発足したのでしょうか。

ぎるはま ニフティ(パソコン通信・※2)のセガラリー掲示板での情報交換が始まりで、サークルの名前もそのときに起きたアクシデントに由来しています。当時は掲示板やチャットで情報交換するということ自体が新鮮でしたね。

――現在も第一線で活躍されている方が大勢居ますよね。

ぎるはま 歳取ってアーケードから離れちゃった人も多いのですが、やっている人は今でもバリバリやってますね。

DH 『セガラリー』の直後くらいの時期が、㊋隊の全盛期ですかね?

ぎるはま 元々ドライブゲームは年齢層が高いんですよ。20代後半がピークかな(笑)。

――プレイ料金が高い上にプレイ時間も短めなので、10代だと金銭面で辛そうですね。

チャラ 学生のころは1プレイ100円、それも3分で終わるゲームなんでやれませんでしたよ。働き出して自分のお金ができたから始めた、という部分はありますよ。

ぎるはま 実際、タイムアタックをやるには相当なお金がかかりますよ。

DH プレイ料金が少しでも安いところを探して、そこでやり込んだりしています。

――やはり集計の締め切り日などは集中してやり込んだりされるのでしょうか。

チャラ 普段は集中してやり込むときで1日2時間くらい。もちろん、もっと長い時間やり込むこともありますが、筐体にずっと座っていると、同じところが背中に当たってアザができちゃうんです(笑)。

DH 俺は『スカッドレース』のときにやったな、それ。背中にタコっていうか、コブみたいなのができた(笑)。

――ハンドルを握る手なども厳しいんじゃないですか。

チャラ 指のところが割れてきたりしますね。

ぎるはま DHくんはその心配はないね(笑)。

DH 僕はプレイ用にグローブ持ってますから(笑)。やっぱり、手の皮がむけたりして痛い思いをしてるんで。

ぎるはまさんも『セガラリー』のときなんかはやり込みがすごかったですよね。

ぎるはま 1日10時間くらいかな。初級コースは敵車ターン(※3)が必須なので、それに失敗したら即、終了(笑)。1プレイ50円の店で、1万2千円くらい使いました。

チャラ 『頭文字D』はVer.2からプレイの強制終了ができるようになって……、あれってメーカーのワナですよね(笑)。

ぎるはま 昔はミスするとタイムが切れるまで路肩に放置して……、それが結構いい休憩時間になってたんですが(笑)。

渋谷 僕はあまり長時間はやらない方で、1時間くらい集中してやります。最高では、締め切り日に夜6時から始めて、夜11時過ぎにギリギリタイムが出たことがありました。

――そこまでやり込む理由はどの辺りにあるのでしょうか。

ぎるはま 会社行って仕事して……、という普通の日常には無い、「人間の限界に挑む」という部分ですね。自分の能力を極限まで発揮させて記録を狙い、競うことができるところが最大の魅力です。

渋谷 僕は1000分の1秒を争うというシビアな部分が好きです。例えば対戦だと、勝率などではっきり分からないじゃないですか。今は勝っても、次は勝てるかどうか分からない。スコアやタイムは、数字という揺るぎない形で結果が出て、しっかり残る。そこが何よりの魅力です。

DH 僕はずーっとやってきたからかな。やっぱりプレイしていて単純に楽しいんですよね。また次もやってみよう、上を目指してみようかなって気になれますし。それでやっているんだと思います。

――ライバルの存在は意識するものですか。

ぎるはま 実力が近いライバルが居るってのはいいですね。自分も『デイトナUSA』の上級コースでは、やってもやっても僅差で追い付けない人が居て……。あるときを境にやっと抜けて、その後はトップを守り続けていたんですが、最後の最後で違う国の人に抜かれてしまいました(笑)。

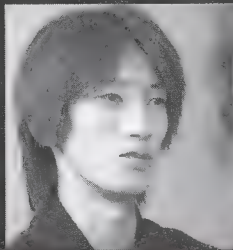
――上海のプレイヤー(※4)に抜かれてしまったとか。

ぎるはま 『頭文字D』でも、香港勢が日本のトップクラスと互角か、それ以上のタイムを平気で出してきますから。正直、世界は広いなと感じましたね。まだ狭いエリアでの戦いでしかないんだなと。

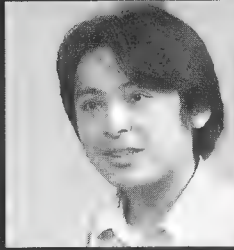
聞き手：ずるずる◎ 京城

チャラオヨ(旧スコアネーム：イッチヨン)

『頭文字D』で初の全国トップを獲得した新進気鋭のプレイヤー。インターネット上での情報交換や全国各地への遠征など、精力的な活動を見せている。また、頭文字Dの対戦大会を主催するなど、その幅も広い。

http://www6.airnet.ne.jp/sau/inid/

RRL-渋谷 英毅

アーケードで初めて全国トップを獲得したのは3年前だが、それ以前から家庭用ドライブゲームのランキングで高い成績を残してきた実力派。活動の舞台をアーケードに移してからも勢いは衰えず、『頭文字D』の妙義左回りではトップを独走している。

座談会こぼれ話

作品解説2

●『スター・ウォーズ レーサーアーケード』（2000年／セガ・ロッソ）

映画「スター・ウォーズ エピソード1」劇中のポッドレースを再現した作品で、ハンドルではなく2本のレバーを使う操作系が特徴的。

●『スリルドライブ2』（2001年／コナミ）

車がクラッシュしたときに、その事故の規模に応じて賠償金の額や全治何カ月なのかが表示されるなど、一風変わった切り口で一般ユーザー層に強くアピールした作品。

●『セガラリー・チャンピオンシップ』（1995年／セガ）

その名の通りラリーを題材にした作品で、実在のラリーカーで森林や砂漠を激走する。ドリフト時の滑るような感触が独特で、ファンも多い。

また、1996年には実在のレース「ITC」を題材にした『ツーリングカーチャンピオンシップ』、1998年には『セガラリー2』と、続編も発売されている。

●『スカッドレース』（1996年／セガ）

スーパーカーを自車に使用した作品。ゲーム性はどちらかというとリアル指向で、操作は難しめ。1997年3月には、ドリフト中に加速できるなどの変更が加わってツイン筐体を中心に出回ったニューバージョンが、同年9月には超初級モードが追加された『スカッドレース プラス』が発売されている。

イニD vs. バトギ3

――ここ最近では『頭文字D Ver.2』と『バトルギア3』というビッグタイトルが人気ですが、皆さんから見てこの2作はどうでしょうか。

チャラ　『バトルギア3』の特徴はシビアなところ。リアルなシビアさがあります。

ぎるはま　ちょっと曲がり過ぎると、すぐにスピードが落ちちゃうから。

チャラ　とにかく車を制御するのが難しい。敷居は少し高めかもしれませんが、本格的でシミュレーター的な面白さがあるという感じですね。

ぎるはま　コーナリング感覚も『頭文字D』と全然違いますよ。『頭文字D』の方が気軽に遊べて、現実には無いスピード感の中でハンドルを切っていくそう快さがありますね。

――『頭文字D』のカードや『バトルギア3』のキーについてはいかがでしょうか。

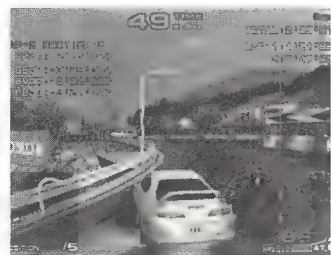
DH　『頭文字D』の自車を成長させていく要素は面白いのですが、ただ、タイムアタックモードは最初から同じ条件でやらせてほしい、というのが正直なところですね。

ぎるはま　車が成長していくのはいいけど、タイムアタッカーにもそれを強要されるのはキツイものがありますね。まず最初に1プレイ100円で1万円ちょっと使わないと、実質的なスタートラインにも立てないわけですから。

チャラ　カードが読めなくなると泣きそうになりますよ。

ぎるはま　カードを作り直すとなると、また時間とお金が必要。それに、複数のコースを狙うには、そのコースに応じた車でプレイしなきゃ話にならないので、コースごとにカードを作る必要がある。インカムを上げなきゃいけないのは分かりますが、ここまでお金がかかると、結局プレイヤーが先細っていくんじゃないかって思うんですが……。

チャラ　まあ、文句を言いながらも結局やっているので、説得力に欠けるかもしれませんが。見え見えの罠に引っかかってるっていうか（笑）。

――『バトルギア3』のネットワークに対応したシステムはどうですか。

ぎるはま　素晴らしいと思いますよ。全国どこのゲーセンにいても、うまい人のプレイが見られるわけですから。必然的にタイム争いの展開も早くなりますが、それはそれで歓迎すべきことだと思います。

――それによって寿命が短くなることは無いのでしょうか。

チャラ　醒めないと思いますよ。上が居る限り、それを目指してプレイしようという気になりますから。逆に触発されて盛り上がりますね。

ぎるはま　僅差ゴーストっていう、自分より上で一番近い人のゴーストを選べるので、一人倒したらその上の相手と闘う、というようにRPG感覚で遊んでる人も居るんですよ。生身の相手と闘っているのと同じ感覚なので、そこも楽しめると思います。

――ゲーム的なそう快感を重視した『頭文字D』、リアルさを追求した『バトルギア3』、それぞれ違った魅力があるというわけですね。

> 香港勢のタイムを見て世界は広いなと感じました（ぎるはま）

先人たちの熱きタイムアタックバトル

過去に名作と呼ばれたドライブゲームのほとんどは、ハイスコア集計上でも数々の名勝負を生み出す舞台となっていた。そのタイトルの持つ魅力が大きければ大きいほど、頂点に立ちたいという欲求が強くなるのは、必然的な流れといえるだろう。また、タイム争いの内容を根底からくつがえすようなテクニックの発見により、大きく盛り上がったタイトルもある。ここではそんな過去を振り返ってみよう。

アウトラン　1986年 セガ

「ギアガチャ」によりプレイ内容は一新された。道無き道を走る光景は圧巻の一言。

通称「ギア ガチャ」と呼ばれるテクニックが発見され、全国の話題をさらったタイトル。

これはギアを素早く「ハイ→ロー→ハイ」と入れると、一定時間自車が排煙し続け、その間は路肩などにはみ出しても減速しなくなるというもの。これによりプレイ内容が激変した。

スーパーハングオン　1987年 セガ

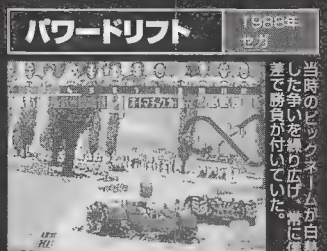
スーパーチャージャー（ターボ）の使い方も、タイムを左右する大きな要素だった。

タイムの集計方法が特徴的。各区間のラップタイムでコンマ以下の数が少ないタイムを出せば、それより1秒下の台の後半タイムより、合計タイムが早くなる（12"97よりは13"00の方が早い）。そのため、区間によってはほんの少し遅く走るなどして、タイムを調整していた。

パワードリフト　1988年 セガ

当時のビッグネームが白熱した争いを繰り広げ、常に僅差で勝負が付いていた。

全国のトップスコアラーがしのぎをけずり合った歴史的なタイトルで、多くのドラマが生み出された。基本的には「どれだけインを突けるか」がタイム短縮のカギとなるのだが、ある特定のコーナーだけ、アウトを突いた方が早いという（アウトベタ？）謎の現象もあった。

座談会こぼれ話

用語解説

※1：インターネットランキング
　文字通りインターネットを使った登録制ハイスコアランキングのことで、最近の作品では必ずといっていいほど開催されている。誰でも気軽に参加可能で、リアルタイムに全国（ときには海外まで）のプレイヤーのタイムを知り、競えることから、プレイヤー間の人気は非常に高い。

※2：ニフティ
　当時のパソコン通信で最も規模が大きかったホスト。パソコン通信はインターネットの規模が小さいものと考えてもらえば分かりやすいか（厳密には別物だが）。

※3：敵車ターン
　急なカーブなどで敵車にわざとぶつかり、その反動で曲がったり、減速したりするテクニック。総じて成功率は低い傾向にある。また、同様のことを壁にぶつかって行なうものは壁ターンと呼ばれる。

※4：上海のプレイヤー
　本文中でも語っている通り、『デイトナUSA』の最終記録は、全コース上海のプレイヤーに持っていかれた。特に上級コースは、約2秒もの大差を付けられてしまったようだ。
　ひと昔前は日本で使わなくなった中古品が海外に出回るケースが多かったが、最近の作品は国内と同時期に海外でも稼働するようになり、『頭文字D』のインターネットランキングでは、香港のプレイヤーが上位にくい込んでいる。

ドライブゲームの未来像

——皆さんはこれまでドライブゲームをやり込まれてきたわけですが、今後の作品に対して要望などはありますか。

DH　僕は題材にはそれほどこだわらない方かな。好きなゲームである『レイブレーサー』や『ダートダッシュ』にしても、リアルなタイプではありませんし。規格外といいますか、ちょっと空想の世界が入った作品が好きなんです。
　最近は現実にあるものをゲームにする形が主流になっていますよね。もちろんそれが悪いとはいわないのですが、もうちょっと原点に戻って、ゲーム的な要素が盛り込まれた作品を出してみてもいいんじゃないか、と思います。

——近いところだと『F-ZERO AC（仮）』がありますが、これに関してはどうですか。

ぎるはま　スーパーファミコン版はかなりやり込みましたし、当然、気になっています。ただ、コントロール形態が発表されていないので、まだ何ともいえない部分はありますね。あの作品って完全にゲームの世界の話だから、夢があっていいんじゃないかとは思っています。

チャラ　あまりに現実味が無さ過ぎて、車を走らせてる感覚が薄れてしまうことだけは避けてほしいですけどね。

——昔と比べて技術が進歩した分、面白さが変わった部分はあるのでしょうか。

ぎるはま　昔のドライブゲームは、ただ単にインを付けば速く走れるゲームばかりだったので、そこに不満を感じていました。それが、技術の進歩とともにアウトインアウトなどのライン取りや、ドリフトの微妙な角度調整などが重要になって、どんどん戦略性が深くなりましたよね。『デイトナUSA』に至っては、あまりの奥深さにプレイヤーが付いていけなかった、という印象すら受けているんです。
　今後の作品については、これまでに出ている作品のいいところを踏襲して、余計な要素は入れないでほしいです。新しい要素を入れようとして、元々の面白い部分が損なわれるのはちょっと……。

DH　僕は「こうじゃないとダメ」っていうはっきりとした要望は無いですね。運などの納得できない要素が無くて、すぐにタイムアタックに入れるものならいいです。楽しいか楽しくないか、自分の中ではその部分が一番にありますので。スコアを狙うことももちろん重要なんですけど、プレイしていて単純に楽しいと感じられること、それが最も大切なことだと思うんです。

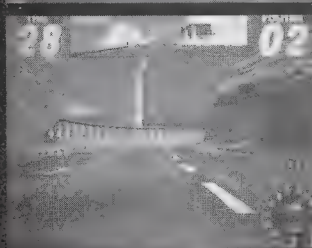
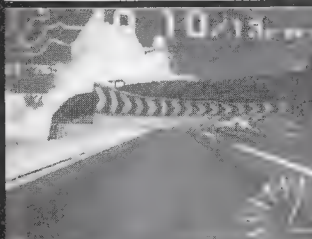
——楽しさを感じられることは、どのジャンルにも共通したゲームを遊ぶ動機の基本かもしれませんね。本日はどうもありがとうございました。

©2003 Nintendo / AMUSEMENT VISION　SEGA, 2003

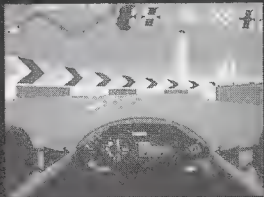
やっていて楽しいかどうか　それが重要だと思います
(D.Hill)

　第一線で活躍しているプレイヤーに集まってもらったためか、ある意味ストイックとも取れる、記録へのこだわりを感じられたことが、個人的には非常に印象深い。1000分の1秒に命をけずる彼ら。その生の声を聞いた上でIRやハイスコア集計を見てみると、今までは見えなかった部分が見えてきたような気がした。

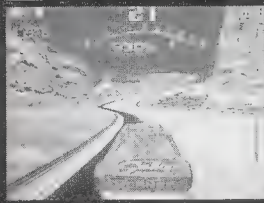
リッジレーサーシリーズ　1993年〜　ナムコ

リッジシリーズの操作感はとにかくそう快。魅かれたプレイヤーは多く、スコア争いも盛り上がった。

370キロ出した状態での車体制御は難しく、最初は単純なカーブを曲がるにも一苦労したもの。

　1993年に『リッジレーサー』、翌年に『リッジレーサー2』、翌々年に『レイブレーサー』、そして2000年に『リッジレーサーV アーケードバトル』と、アーケードでは計4作がリリースされている人気シリーズ。ドリフト時の滑るような感覚や、少々むちゃが利く車体制御などの部分が秀逸で、現在でも根強い人気を持つ。
　シリーズ3作目の『レイブレーサー』では、敵車の上に乗り上げることで加速するテクニックの発覚で、異常なまでにスコア争いが過熱した。成功すると一気に370キロまで加速するのだが、それに応じて車体の制御が異常に難しくなり、高度なテクニックが必要になるのだ。思わず声を上げてしまうほどのスピード感に魅了されたプレイヤーは数多い。

ウイニングラン　1988年　ナムコ

「壁ターン」は速度や進入角度などの調整が難しく、成功させるには高い技術が必要。

　ヘアピンカーブで壁に車をぶつけ、普通に減速するよりも速いスピードで曲がる「壁ターン」というテクニックが、タイム争いを大きく左右した。「壁ターン」という言葉が定着したのは本作から。また、スタート時にわざと後ろから来る敵車にぶつかり、急加速する技も存在した。

デイトナUSA　1993年　セガ

車体を滑らせるドリフト走行がそう快。ライン取りなどが長期間研究され続けた。

　世界的に大ヒットしたタイトルで、ハイスコア記録も長期間に渡って更新され続けた。最速記録はすべてのコース、中国・上海のプレイヤーが保持している。現在ではそれほど珍しくはないが、日本のプレイヤーが世界の広さを知ることになった記念すべきタイトルといえる。

座談会こぼれ話

豪華ゲストが参戦！

SOULCALIBUR II

家庭用3機種同時インプレッション

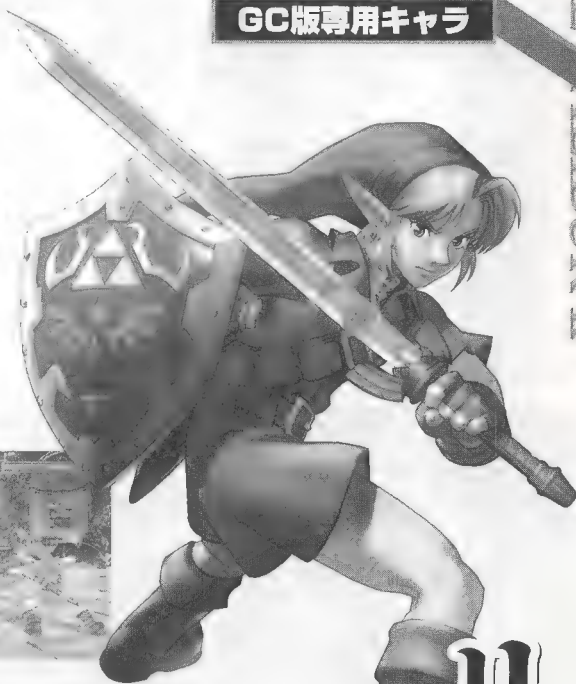
驚異の3機種同時発売が行なわれる家庭用『ソウルキャリバーⅡ』。突如ナムコさんにお邪魔して、プレイさせてもらったぞ！

ソウルキャリバーⅡ
■メーカー：ナムコ
■価格：6800円
■発売日：2003年3月27日
■ジャンル：武器格闘ゲーム

PS2版専用キャラ

三島平八

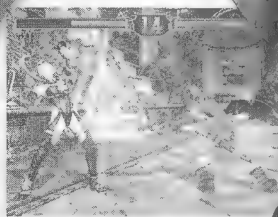
同じナムコの格闘ゲームである『鉄拳』シリーズから参戦する平八。強い相手を探し求め、ついには過去にまで来てしまったようだ。おなじみの風神拳や奈落払いに加え、新たにフック系の技が追加されている。己の拳のみで闘うため、リーチの面でほかのキャラよりかなり劣るが、接近戦では怒とうの勢いで攻めていける生粋の接近戦キャラに仕上がっている。

GC版専用キャラ

リンク

任天堂『ゼルダの伝説』シリーズの主人公、リンク。彼の特徴は『ゼルダの伝説』シリーズではおなじみの弓矢、ブーメラン、爆弾といった飛び道具を豊富に備えていること。これにより遠距離戦でアドバンテージを得ることができる。また、回転切りや連続突きなど、『ゼルダの伝説』シリーズをやり込んでいる人なら「グッ」とくるような技を使って闘うことができるぞ。

『ソウルキャリバーⅡ』プロジェクトプロデューサー 世取山氏に聞く！

——各機種のオススメはどんなところですか？
世取山　Xbox版はSPAWNをソウルキャリバーの世界に登場させ、アメコミの世界を組み込み、格好良く見せるというところに苦労しました。
——GC版の苦労は？
世取山　初めてのハードということで、プログラムで大変苦労しました。実は記者発表のときに流していた映像は、開発機材から出力していたんですよね。それが、ここ数週間で、奇跡の圧縮作業が行なわれ、ソフトとしてまとまってきています。ほかのハードと比べて、全くそん色無く快適に遊べます。
——PS2に関してはいかがですか？
世取山　SYSTEM246がPS2と共通性のあるハードなので容易に移植できると考えていると思うんですが、とんでもないです！　作業量的に、ほかのハードと同じぐらい大変でした。
——では、アルカディア読者にメッセージを一言。
世取山　初見の方にも快適に遊べるゲームになると思いますので、アーケードプレイヤーの方は、ご自分も買いつつ、お友達にも無理矢理買わせるぐらいすすめてください（笑）。絶対に後悔させません！　よろしくお願いします。

今号の付録ポスターは、「キャリバーⅡ家庭用発売記念・コラボレーション企画第一弾」として、末弥純氏に登場いただいた。キャラクターデザインチーフの伴氏が末弥氏のファンであることから、今回の企画が実現。次号のポスターも、コラボレーション企画第二弾を予定。今度は海を越えて、韓国の有名イラストレーター、キム・ヒョンテ氏が登場だ！

トッド・マクファーレン入魂のキャラクターが参戦！

トッド・マクファーレンが生んだアメリカンコミックのダークヒーロー、スポーン。このキャラの特徴は、これぞアメコミ！　と言わんばかりの派手な技を多く保有していることだ。特に飛び道具である『ネクロブラスト』や、空中浮遊『レビテーション』などがその代表格。変形アックスを使った技の動作も派手で格好イイものばかりだ。

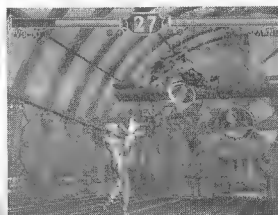
トッド・マクファーレンが生んだ完全オリジナルキャラ、ネクリッド。ほかのキャラクターの様々な技を使うことができ、出す技によって対応した武器が出現するのが特徴だ。ただ他キャラの技を集めているワケではなく、それらを組み合わせた独自の連係も数多く所持しているので、かなり多彩な闘い方ができるぞ。

全機種共通キャラ

ネクリッド

Xbox専用キャラ

スポーン

SOUL CALIBUR II

ARCADIA『ソウルキャリバーII』インプレッション

明日の貴方のレベルアップには必須の家庭用。昨日のアイツに差を付けろ！

雷神青木

PS2版のゲストキャラ平八は、「鉄拳」での技が数多く継承されていて、ほとんどが縦斬り技。また、横斬り技には多数の新技が見られた。しかしその性能は決して良いものとは思えない上、横移動性能も悪く、苦戦を強いられそうな感じを受けた。だが平八使いはその程度の苦労は覚悟の上か？　家庭用で平八をマスターして、近くのゲーセンでコンクエストモード制覇だ！

これから始める人にもバッチリの要素が盛り沢山だねえ。

ハメコ。

「キャリバーII」全然やってない自分が何で取材に同行したかよく分からないんですが、いいですよこれは。これを期に「キャリバーII」を始めようかと思いますってな感じの出来栄え。でも、どうやらアーケード版のものから調整が加えられている模様なので、ゲセンデビュっした後は少し苦労しそうな感じもします。とはいえ、友達呼んでお家で「キャリバーII」したい感じですな。友達の都合が悪い日は、ウエポンマスターモードで一人でも安心♪

どの機種で買うか悩み所。全キャラ使いたいので、逆移植を希望！

A.T

闘劇予選も残すところ後わずかになった2月某日、家庭用「キャリバーII」をプレイした。メインに使っているアイヴィーでプレイした感想は、アーケード版との違いはほとんど無く、要であるさばきからのエンシェントサイン～ドラウナーズリスト（⬆⬆Ⓐ～⬇⬇Ⓑ）等のコンボも変化無く、完全移植は間違い無いと確信。機種ごとの新キャラも魅力的で、逆移植を大いに期待しています。

プレイヤーも納得！　待ち遠しい

おちょこ

移植には定評があるナムコ。今回もアーケード版とそん色は無く、むしろクオリティーが上がっているのでは？　と感じさせるほどでした。各ハードごとのキャラも特徴的で、今までに無いタイプのキャラになっています。筆者の一押しはリンクです。「弓矢」、「爆弾」などらしい技があり、思わずニヤリとしてしまうこと請け合いです。気になったのは、タイムリリース以外に2キャラ分の枠があったことでしょうか。……もしかしたら、あのキャラがでる!?

家庭用『ソウルキャリバーII』をプレゼント！

今スグP216へGO!!

プレイヤープロフィール：雷神青木……フレーム単位の操作、研究を得意とするプレイヤー。『キャリバーII』の闘劇予選を通過している。ハメコ。……「鉄拳」を得意とする担当ライター。おちょ……池袋、新宿を主戦場としているユンスン使い。雷神青木と共に闘劇予選を通過。A.T…マイトアトラスとクリミナルシンフォニーにこだわりを持つ、前作からのアイヴィー使い。

アーケードゲーム ライブラリー

ArcadeGame Library

第三回　風船を目指して飛び上がれ

Text:小山祥之
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

人が舞い、風船を割る

CIRCUS

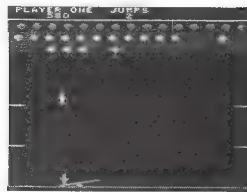
エキシディ　1977年11月

画面上部を3列に流れる風船を消す（割る）ゲーム。その風船にアタックするのは「人」であり、そのキャラクターと処理速度は、ブロックとは違ったゲームバランスを作り出していた。

飛び上がるキャラクター そしてスピード

前回紹介した『ブレイクアウト』の直後に発売されたブロックゲームの発展作。それがエキシディ社の『サーカス』に代表されるサーカスゲームだ。

ゲーム自体はブロックを風船に、パドルをシーソーに置き換えた感じのもの。

画面上部にある風船群に飛び込むのは、ドット絵ながら「人間（ピエロ）」そのもの。また、ゲーム内には重力の概念が存在し、キャラクターが曲線を描いて飛ぶさまは、まるで生きているようだった。

画面はシンプルだが、点と線を利用して上手くキャラクターを表現している。人が宙を舞っている際に手足を動かす様が、何ともコミカルで面白かった。

ゲーム内容は、画面横の台からから飛び降りてくる人を、シーソーで受け止め、その反動で反対側の人を飛び上がらせ風船を割るというもの。ブロックゲームと違うのは、人を受け止める部位が交互に入れ替わり、単純な位置合わせだけでは先に進めない点にある。ゲームが始まれば、息を付く暇もないほどの速さで人を跳ね上げ続けなければならなかったのだ。

一列の風船群を消せば、メロディが流れボーナスが加算される。このメロディが流れる間だけがプレイヤーにとっての一時の休息時間となるが、上達すればかなり長い時間を遊べたようだ。

プレイ中にBGMは無く効果音のみだが、ゲームの節目節目に流れるさまざまなメロディが印象的だった。特にミスした際に流れる「葬送行進曲」の一節は、当時の店内でよく響き渡っており、印象的だった。

日本では風船割りゲームと呼ばれた。

『サーカス』は日本にも輸入されたが、ブロックゲームと同様に、模倣品が多く流通したことにより人気が出た。

また、『ブレイクアウト』と同様にオリジナルの『サーカス』の名前はあまり知られることがなかった。なぜなら、ほとんどのサーカスゲームでは、タイトルが画面に表示されず、筐体やインストにのみタイトルが記載されていたからだ。そのためプレイヤーは『サーカス』を遊んでいても、あくまで「風船割りゲーム」と認識していただけだった。

国産の「風船割りゲーム」は1978年に、『アクロバットTV』（タイトー）、『サーカスサーカス』（ユニバーサル：現アルゼ）、『シーソージャンプ』（セガ）、『ボンバ』（日本物産）、『ピッコロ』（IPM：後のアイレム）といったタイトルが続々と登場した。

その後、1978年にサーカスの続編『トランポリン』がエキシディから発売され日本でも許諾品が出回ったが、風船を割るのではなく上部の吊りシーソーにつかまるだけの曲芸ゲームになったためか、あまり人気が出なかった。

サーカス発展系のゲームで印象深いのは『PTニャンコロ』（1978年／IPM）で、自キャラをネコ、風船をネズミに変えて登場した。長時間プレイ防止のために親ネズミが登場する仕掛けがあった。

多くのゲームが流通する中でサーカスゲームはゲームスピードと音とキャラクターに革命をもたらした。

1970年代、いまだビデオゲームよりエレメカ機が多かった時代に、画面上を舞ったピエロと風船は、あのゲームが生まれる土壌になったのだが、その話はまた次の機会に。

いろいろな風船が画面で破裂した

激しく余談となるが、今回は風船にまつわるゲームを紹介してみたい。

なぜ風船がキャラクターとして重宝されたのか分からないが、ある大きさのものが、一瞬で「パンッ!」と割れることがゲームに利用しやすい素材だったのかもしれない。

ビデオゲームに初めて風船キャラが登場したのは『バルーンガン』(1975年/セガ)だと思われるが、『バルーンガン』における風船は単なる射撃の的としての風船であった。

それが『クレイジーバルーン』(1980年/タイトー)では風船自体が操作するキャラクターになった。左右に揺れながらイバラの中を通り抜けて行くのだが、イバラに触れてミスした時の破裂音でびっくりしたことが印象深い。

任天堂の『バルーンファイト』も風船が登場する有名なゲームで、アーケードゲームではVSシステム対応で発売された。人対人でお互いの風船を割り合う闘いが繰り広げられた。ファミコンにも移植されたので、遊んだことがある人も多いだろう。

厳密には風船ではないのだが、シリーズ物としてミッチェルの『パン』と『ポンピングワールド』のシリーズが根強い人気を誇っている。2000年に発売された『マイティ!パン』は記憶に新しい。

『クレイジークライマー』(1980年/日本物産)では人を運び、『バルーンボンバー』(1980年/タイトー)では爆弾を落とした。

キャラクターとしては『ポップフレーマー』(1982年/ジャレコ)もあったし、『マッピー』(1983年/ナムコ)ではターゲットとしてボーナス面に登場していた。

そして1996年には大型筐体の『プロップサイクル』(ナムコ)でも風船は割られまくったのである。

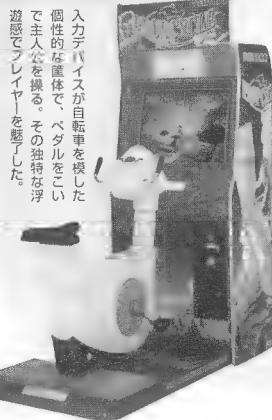
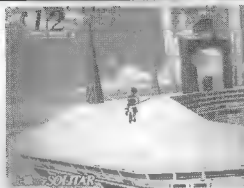
風船が再び膨らむ日が来るのか!?

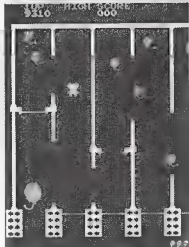
純粋な風船割りタイプのゲームとして、アイレムの『小僧隊ガッチョ』は風船割りの再来と期待されたが、正式発売されなかったため、『ぷらんぷぽっぷ』(1987年/タイトー)が最後の風船割りゲームかもしれない。

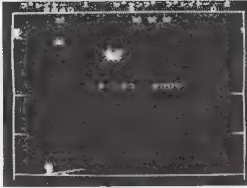
数年前にナムコから発売されたエレメカ『空気早入れ選手権』で風船を膨らませながら風船の中に詰められていたのは何だったのかと、思ったときに、ふと風船割りゲームのことを思い出したりするのであった。

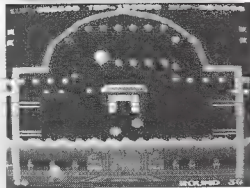
……最後は割られてしまうという、ゲームの中でははかない存在の風船だったが、その素朴で丸いキャラクターは、いつの時代にもビデオゲームとともに膨らんでいたのかもしれない。

著者の心に特に残っている風船たち

プロップサイクル
1996年　ナムコ

入力デバイスが自転車を模した個性的な筐体で、ペダルをこいで主人公を操る。その独特な浮遊感でプレイヤーを魅了した。

マッピー
1983年　ナムコ

言わずと知れた名作『マッピー』。ボーナスステージでは、風船をすべて割ることが目的だが一度ミスしてしまうと取り返しがつかなかった。

P.T.ニャンコロ
1978　アイレム

「本格カラーP.T.シリーズ」として発売された本作。ところで「P.T.」ってどんな意味だか知っている人がいたら教えてください!

小僧隊ガッチョ
未発売　アイレム

正式発売はされなかったため、歴史に埋もれてしまった『小僧隊ガッチョ』。もし発売されていたらと思うと残念でならない。

クレイジーバルーン
1980年　タイトー

プレイヤーが風船を操って「START」から「GOAL」まで運ぶと1面クリア。「触れるとミス」という図式を、風船とハリ(イバラ)で表現していた。

知られざるいろいろなゲームを取り上げていきたいですね。

今回で3回目となるAGL、いかがだったでしょうか?　ビデオゲームの持つ30年の歴史。歴史の陰に埋もれた作品も取り上げていきたいと考えています。

さて、いくつかお便りが来ていたのですが……豊島局の消印の名無しさん?　から、取り上げてほしいタイトルをいっぱい書いて送っていただきまして、麻雀や占いゲームのタイトルが結構……最近は通信対戦麻雀ゲームなども一つのゲームジャンルとしてゲーセンで地位を確立しつつあります。

実は、アダルト物DVD麻雀を含めれば、昨年最も多く発売されたアーケードビデオゲームジャンルは麻雀だったりするわけです。今後、当コーナーでも麻雀ジャンルについて紹介する機会があると思いますが、前回のブロック崩しの話題に取り上げ損なった(?)麻雀ブロックのアイレム「PT麻雀」やSNK「ジャンボウ」なども取り上げたいですね。

四千以上のタイトルが発売されたビデオゲームを、今ひもといていくことがどれだけ困難かを実感しながらの連載となっていますが、いろいろな視点で構成していきたいと思いますので、応援よろしくお願いします。

募集

「アーケードゲームライブラリー」(通称AGL)では取り上げてほしいゲームのリクエストや情報を募集します。

またオールドゲームに関するちょっとした情報、質問など何でも結構ですのでお待ちしております。オールドの基準や思い入れは人それぞれですが、「こんなゲームがあった」「こんなゲームをみんなにも教えたい!」という情報交換ができればと思います。

AGLで一緒にゲームの歴史を綴っていきましょう。

宛先はこちら
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
アルカディア編集部
アーケードゲームライブラリーコーナー

参考資料　「ゲームマシン」1977~79年 1982年11月29日号(アミューズメント通信社)/「アミューズメント産業」1977~79年(全日本遊園協会/アミューズメント産業出版)/「オールドゲームの世界」シリーズ(流線堂)/「究極ビデオゲームリスト2003」(AMPグループ/アマチュアライン)

[お知らせ]AGLコーナーや「究極VGL」などのアーケード・データベースを制作しているAMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」を開設中です。
●http://amp.tri6.net
●E-Mail amp@tri6.net

レゲー鉄砲玉

音響任侠結社サイトロンに潜入だレゲーの巻

懐古芸夢成り上がり物語

Text：福田サクテル
イラスト：閃屋

今回の鉄砲玉は、世界初のゲームミュージックレーベルとして誕生し、レゲー音楽をリスペクトしたサントラである「レジェンド」シリーズの制作元であるサイトロン・デジタルコンテンツ（株）にオジャマしたッス（※ホントに邪魔しただけでしたが……）。

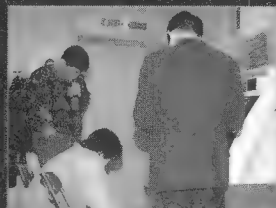
今回も「レゲーっぽい！」ってだけでアポを取ったもんだから、先方から「どのような取材ですか？」と言われてドギマギしたッス。ヨッ、鉄砲玉の鏡！

しかし運良くセガのゲームミュージックの中でも特に古いタイトルを集めたサントラ「SEGA ARCADE 80'S VOL.2」の収録中だったッス。早速レアな基板を秋葉へ売りに行こう……じゃなくて密着取材ッス！　収録過程をバッチリお届けッスよ〜〜！

ほう

力仕事もするんだネ

MISSION1
●筐体をスタジオに移動●

収録中にゲームをプレイをしたり、テストモードを試すために、ゲームが入った筐体をスタジオに運ぶんだレゲー。

鉄砲玉の二人が変な写真を撮ろうと目論むが、目線でけん制されて不発に終わる。あなどれん！

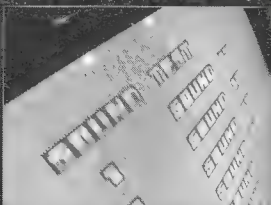
OH! マニファクチャー！

MISSION2
●基板を装置へ接続●

基本的な方針は「ゲーセンで出ている音がオリジナル」。古いゲームの基板は借りてくること自体困難なんだ。

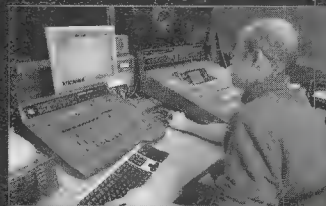
基板の音声出力と音響設備を直結させて直録りだレゲー。このこだわりがサイトロン。

MISSION3
●サウンド吸出大作戦●

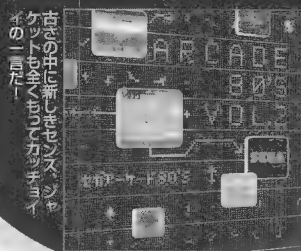
サウンドテストモードがあるゲームはいいが、テストが無いゲームは当然プレイして先の面を録ることになる。キビシィー！

最終面の曲を録るために、何時間もプレイされることもあるとか。苦労が忍ばれます。

コリャ大変だ……。

MISSION4
●データ編集の極意●

取り込んだデータはサウンドエンジニアの中山氏がしっかり調整。著しいノイズの処理や、タイトルごとに違いすぎるボリュームの均一化など、CDとして聴きやすい環境にする作業だ。

機材やPCの音楽ツールが発達したことで、編集作業は飛躍的に進歩！　SEが入ってしまうゲームも、数種類のデータを繋ぎ合わせることでSE抜きにできる！

MISSION5
●暁のマスターアップ●

ボツサウンドまで力技で鳴らし、パーフェクトな全曲収録！　スペースの都合があるので収録タイトルはP196のデジタルディスクアーカイヴでチェックしてくれ！

古さの中に新しきセンス、ジャケットも全くもってカッチョイイの一言だ！

レゲーの基板を探し出して、目的のサウンドを得るためにプレイをし、サウンドを完膚無きまで吸い出すという過酷な作業ッス。いやはや、まるでピラミッド建設と同じくらいの大事業ッス。

このCDの売り上げ次第では、他メーカーの80年代タイトルの命運が決まるかもしれねッス。「SEGA ARCADE 80'S VOL.2」に収録されているゲームを、一回でも遊んだことのあるボーイズ&ガールズには聞いてほしいッス。CD購入者は、アンケート葉書で「このゲームはCD化されてないから、サイトロンさんお願い」という意見を出してみてはいかがッスか？

我らなら、80年代マニアックグルーヴ『クイズ キース&ルーシ』をリクエストしてみるッス!!　え？　ボツ？

レゲー事典　今回サイトロンさんから「SEGA ARCADE 80'S VOL.1」を3名さまにプレゼント！　ちょっとでも興味がある人にはぜひ聴いてほしいので、P216のプレゼントページをチェックしてくれ！　「SEGA ARCADE 80'S VOL.1」で耳を慣らして「SEGA ARCADE 80'S VOL.2」の衝撃に備えるのだ!!

ARCADE GAME

対戦格闘ゲームにその座を奪われるまで、一大ジャンルとして君臨していたシューティングゲーム。惜しまれながら消えていった中に、私の大好きなメーカーがあります。

Text：善之字元帥

"個性"を重んじるシューティングメーカー

かつて『戦国エース』『ガンバード』『ストライカーズ1945』といった数々の伝説的なシューティングゲームを送り出してきたメーカーがあります。その名は、彩京。近年はめっきりシューティングを発売しなくなってしまいましたが、独特のテイストには、今なお根強いファンが存在します。もちろん、私もその一人。今回は、僭越ながら、彩京シューティングの魅力について語っていきましょう。

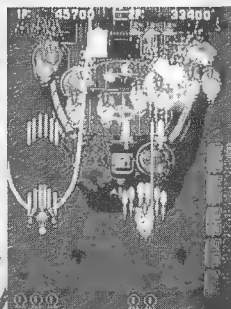
彩京シューティング最大の特徴といえば、機体ごとの性能差が大きいことです。そして、大きな性能差を生み出す秘密は、ほとんどの彩京シューティングに存在する「ため撃ち」にあります。ため撃ちとは、ショットボタンを押し続けると出すことができる特殊攻撃のこと。これには、絶大な破壊力を生み出す近接攻撃（『ガンバード』／バルナス）、敵弾を消すバリア（『戦国エース』／犬王丸）など、さまざまなアイデアが詰め込まれています。いわば格闘ゲームにおける必殺技に相当するわけですね。いうまでもなく、ため撃ちによって攻略パターンも大きく変化しますから、研究のしがいがあるのです。

一方、ビジュアルによる機体の差別化にも力が注がれています。彩京はキャラクターデザインに中村博文氏や司淳氏など、当代きってのイラストレーターを起用し、それまでどちらかといえば無骨だったシューティング業界にキャラクター性を持ち込みました。要は、プレイヤーが感情移入しやすいように配慮したのです。この試みは大ヒットし、のちに人気キャラクターを使った外伝タイトルまで発売されています（『ガンバリッチ』など）。

こういったキャラクターごとの個性が強いゲームというものは、友人どうしで攻略するのに適しています。なぜなら、一つのゲーセン内で、プレイヤーの棲み分けを容易にするからです。えてして、同じゲームをプレイしている人間は、ライバル関係になってしまうもの。これが昂じて、人間関係まで険悪になってしまうことも珍しくありません。しかし、魅力的なキャラクターが多ければ、好みがバッティングする可能性は低くなります。結果として多くのプレイヤーが遊び、ゲーセン内で彩京シューティングはより盛り上がっていくのです。余談になりますが、最近では『式神の城』などがこういったキャラクターの個性を重視した好例といえるでしょう。

さて、このような魅力に満ちた彩京シューティングですが、ベスト1を挙げるとしたら？　みなさん諸説あるでしょうが、私の場合はダントツで『ガンバード』です。このゲームはキャラクター的なことはもちろん、スチームパンク的な世界観が秀逸。さらには、ランダム面中最高難度を誇る、通称「列車面」の存在もゲームを引き締めています。最初のうちは、この列車面が2周目に出現するだけでゲームオーバー確定という、まさに鬼門ステージでしたから、ほろ苦い思い出もいっぱいです。……いつの日か再び、『ガンバード』のような彩京シューティングで熱くなれる日が来ることを願って止みません。

L.B.A.写真館

初期彩京シューティングの傑作である『ガンバード』。私のお気に入りは、レーザー搭載ロボットのバルナスでした。

『ストライカーズ1945Ⅱ』もファンの多いゲーム。背景が非常に美しく、最新のタイトルにもひけをとりません。

■善之字元帥■
7年前、それまで勤務していたディストリビューターを退社し、ゲーム誌のライターになる。得意分野はシューティングだが、多忙につきスコアアタックに挑めず、欲求不満の日々だとか。

レゲー新報

魚型巨大戦艦の漁獲量、回復の兆し

タイトーの3画面シューティング『ダライアス』に登場する戦艦の漁獲量が、2002年後半より徐々に増加している。一時は筐体・基板自体の減少に合わせ生息数が激減したため、保護政策も検討された魚型巨大戦艦。昨年J-phoneのJava対応機向けコンテンツ「Game selection」内で、『ダライアスゲートDASHQ』が配信されたことで、漁船ともいえるシルバーホークの個人所有が増加。一気にモバイルフィッシャーメンが急増した形だ。

地域を問わず、タコ、イカ、サメなどが大量に陸揚げされ、歓喜の声を上げているのがレトロゲーム寿司協会。特に名誉会長である『忍者龍剣伝』のリュウ・ハヤブサ氏は、「魚はやっぱりタイトー産が一番です。個人的にはキーンベイオネット（カジキマグロ）の漁獲量が増えてほしいですね。何といっても、私は覆面でトロを食べてますから、トロ」とご満悦のようす。

寿司で体力が大幅に回復する『超絶倫人ベラボーマン』、寿司で全体力が回復する『ミスティックウォーリアーズ』の忍者たち、なぜかトロの握りが原始時代に存在している『ニンジャコマンドー』のメンバーからも、「寿命が延びた」「スシ、スキヤーキ」「しんぱいごむよう、みねうちでござる」といった感謝の意を表すのろしがあがっている。

そんな盛り上がりをよそに、レゲー希少動物保護組合は「乱獲による、魚型巨大戦艦の絶滅」を危惧しているが、「戦艦を放置して、惑星ダライアスが滅んでもいいのか？」という反論は必至。魚型巨大戦艦の新しい問題は、解決に時間がかかりそうだ。

Text：福田サクテル

漁獲量急増 賛否両論

大物ゲッツ！魚拓ならぬ魚携帯写真を撮っておこう。このように、にわかモバイルフィッシャーマンが急増。釣りファンからは迷惑との声も挙がっている。

おいしそうな寿司に喜びを隠せないリュウ氏。

本当の『忍者龍剣伝』ってどんなゲーム？　……純正のコントロールパネルには、ジョイスティックの先端にジャンプボタンが付いている稀有な横スクロールアクションゲーム。敵の頭上に跳躍し、反動でブン投げる「首切り投げ」は、アーケード忍者でも一目置かれるほどの力技だ。覆面を付けたまま寿司屋（スシバー？）に入ってしまう、主人公の度胸にも敬意を表したい。

若林哲也（テツ）
26歳。元臥龍館のメンバーにして、全国でも5本の指に入るすご腕のアキラ使い。状況に応じて適した選択を用意する堅実派。

篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘担当の29歳。バーチャは初代からプレイするカゲのスペシャリスト。ミヤモト先生とはくされ縁。

堀越健太（ケンタ）
今年社会人2年目を迎えた24歳。しかし、1年目後半の勤務態度がかなり疑問。現在ジャッキーの段位は、十段と強者をいったりきたり。

新・STEP UP ☆列伝　第1弾

健太'sバーチャフルライフ

Text：CZ企画（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：ボボ

第十八話：決戦の時は突然に

こんにちは、健太です。ツムジ丸さんとテツさんの両エースが敗れるという大ピンチをしのぎつつ、僕らはTB杯の決勝トーナメントへと駒を進めました。一方、ライバルチームの「関東臥龍館」はこれから予選スタートですが……。

臥龍館の布陣

お昼を過ぎ、TB杯の予選も大半が終了。次はいよいよ、関東臥龍館を含むブロックが登場するぞ。

「ほんじゃあ、俺らは観戦モードに入るとすっか。いいか、順番的に考えて、自分が闘うことになりそうな相手の動きをよく見とけよ」

「うぃ〜す」

予選開始前に、パンフレットでちとチェックしとくか。ふむふむ……

伯符（ラウ・名将）
村正（アキラ・拳聖）
ホークアイ（ウルフ・王者）
北極星（サラ・王者）
酔夢（パイ・猛者）

なるほど。伯符と村正については、まあこれはツムジ丸さんたちの仕事になるだろうな　てことは、残る三人の動きを重点的にチェックすればいいわけだ。

『それでは、Hブロックの試合を開始してください』

おっ、始まるぞ。え〜と、先鋒は酔夢って人のパイか。

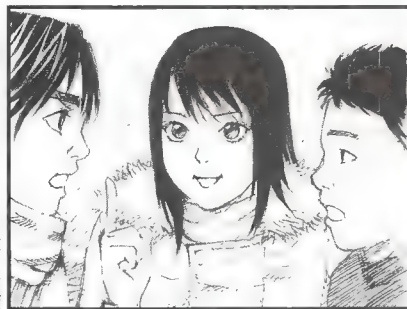
「ハニワ、パイってどう？」

「う〜ん、正直かなり苦手ッスね。槍下捶（※1）を筆頭に、下段でかなり削られる印象があるッス。一点読みの浮かせ技が当たって最終的には勝ってることも多いんスけど……」

困ったなあ。僕もパイ戦は苦手なんだよね。先日仕入れたハイアングルアッパーキックからのコンボがあるとはいっても、戦術的にはあまり変わってないわけだし。

「あ、私パイ得意。ドラスマからの新コンボも覚えたし、もう負ける気しないわ♥」

「……そ、それは心強い💧」

とか何とか話している間に、先鋒戦が終了。パイの動きはかなり手堅く、飛燕単脚を主軸とした攻めと、成功避け後やガード後の反撃が的確だった。あれだと、立ちKが反撃になる技はそうそう出せないなあ。

「このパイどうするんスか？」

「むむ〜。一応、最近は苦手意識が減ってきたけど、結局どこかで浮かせ技が当たらないとダメってのは変わんないんだよな。先に出てもいいけど、勝つ保証はできないよ」

「お前ら、そう気にすんなって。意外に心配事がアッサリ片づいちまうかもしれねえぜ」

「うむ。あり得る」

？？？　どういうこと？

「おっ、そんなこと言ってる間に、次鋒のサラが出てきたぜ」

サラの動きは、いわゆる上級者タイプ。攻める場面や失敗避けを狙った攻撃として、ヒット確認を絡めたサーペントスマッシュキャノン（※2）をうまく使っていた。

「ハニワ、あれはどうよ？」

「ああ、アイツはよく知ってるッス。かなりうまいけど、手堅いから逆にやりやすいかも」

次のウルフも、タイプ的には同じ。ガードのうまさが光っていた。

「やりにくくはなさそうッス」

「そうだね。何とかなるかも」

ニアミス

結局、臥龍館は予選を三人だけで勝ち抜いてしまった。このあたりはさすが、といったところか。

「うむ、順当だな」

「ま、ここでコケるような連中じゃねえか。しかし、前の三人の動きを一通り見れたのは収穫だったな。逆に、伯符と村正だけで予選終了、なんてことにならなくて良かったぜ」

「そうですね。臥龍館にそういう小手先の作戦は必要無いと思ってるのかもしれませんね」

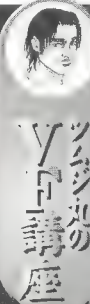
「自信満々ッスねェ〜」

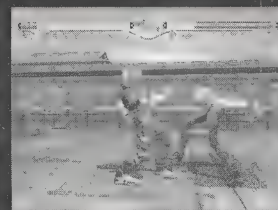
「ぜひともそのおごりをたたきつぶしてやりたいもんだぜ」

ここでひとまず、僕らは会場を後にし、昼食を取ることにした。しかし、エントランスを出ようとしたそのとき……

「よう、アルカディアの皆さま方。予選は結構、青息吐息だったらしいじゃないの」

そう言って現れたのは、ほかでもない臥龍館のリーダー格、伯符だ。相変わらず態度がふてぶてしい。

「おう、伯符殿ほどのお人にわざわざ

ツムジ丸のVF講座

今回は、コンボ中の足位置確認について復習しよう。基本はとにかくできるようになるまで頑張ること。普段の動きが少し重くなったり、それでコンボをミスったりすることもあるかもしれないが、それに耐えて練習するヤツだけがモノにできるってことを忘れんなよ。確認ポイントはいくつかあって、コンボ始動技を出すとき、つまり当たる前に確認しておくのがベスト。次点は浮かした後の姿勢を見て判断する方法だ。後者で確認する場合は追い打ちの一発目をどちらの足位置でも使えるものにして、その後切り替えるようにしていこうぜ。一度あきらめたキミも、再挑戦してみてはいかがかな。

常に意識していると、あるときを境に一気にできるようになるのが足位置確認。最初は間違えてでもいいから足位置限定コンボを狙っていくようにするといいぜ。

3Dミニ講座　※1：パイの↓P。下段攻撃で、しゃがパンをかわしやすいという利点がある。ここからの派生技も豊富。※2：ディレイをかけても必ず連続ヒットする中→上の連係技で、ヒット時は相手を浮かすことができる。ただし、ディレイ幅は小さめ。決してヒット確認が簡単なわけでまない。※3　試合開始時に、相手側の先鋒を見てからこちらの先鋒を選択できる権利。

宮本宏和（ミヤモト先生）
アルカディアバイト軍団のリーダー格で、シューティングの腕前は随一。今年の1月、28歳になった。

山口やよい（ヤンヤン）
聖ファジィ女子大に通う女子大生。20歳。大学では英文科に所属。どうやらバーチャは4デビューらしいが、始めた理由は不明。

花輪啓太郎（ハニワ）
21歳のフリーター。テツを慕って臥龍館を脱退し、アルカディアチームに入ってきたラウ使い。好きなパチスロ：B-MAX。

予選通過を祝福されるなんて、ウチらも捨てたもんじゃねえな」

「エセ名将ラウごときにやられるウチらじゃないッスよ～!!」

ハニワ……言うねぇ。

「な、何ッ！　このオレが自作したとでも言いたげじゃねえか！　こちとら一度は実力で智将にまで……」

「おい伯符、やめとけ。ただのアオリだってのがわからんのか？　おう、すまんなアルカディアチームの方々。気にせんでくれ。決勝トーナメント、楽しみにしてるぜ」

と言うのは村正さん。臥龍館で最も実力があるといわれるカリスマプレイヤーだ。常に冷静なその態度、そして存在感。どうしてこんな人が伯符の下についているのか、不思議なくらいだ。いや、下についているというのは間違いかもしれない。

「村正……。必ず俺が倒してやる」

聞き取れるかどうかの小さな声で、テツさんがつぶやく。こんなに闘志を燃やすテツさんを見るのは初めてだ。その対決の舞台を実現するためにも、僕たちが頑張らなくっちゃ！

ゴッドハンド

『ただ今より、決勝トーナメントの抽選を行ないます』

ウオオオオ!!

僕たちが戻ってくると、ちょうど決勝トーナメントの抽選会が始まるところだった。残ったチームは全部で16。当たり前だが、どのチームも名のあるプレイヤーばかりだ。

『まずは予選トップ通過の関東臥龍館チーム、代表者お願いします』

ざわざわ……

『え～、15番です』

ふむふむ。臥龍館は1回戦の最終試合か。相手はどこになるのかな？

『次は……』

続々とトーナメント表が埋まっていく。しかし、いまだに臥龍館のとなりは空いたままだ。

『8番目のチームは、しゃがむ青年隊。ツムジ丸さん引いてください』

「よっしゃあ！　行ってくるぞ。16番引くから、待ってろよ」

ツムジ丸さんが気合を入れて立ち上がる。そして……

断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。人間には誰にだって魔が差すときってあるよな。バーチャだと、自作ってやつがそうだ。アイテム自作は最近公認になってきた感もあるが、段位自作は否定的な見解が多いようだぜ。

そろそろ猛者になってもいいんじゃない？
（ネガティブ指数68.6%）

段位自作をやっちまったヤツってのは、ちょっとした罪悪感にさいなまれるらしい。んで、共犯者を作ることでそれを少しでも緩和しようと、友人にも自作を勧誘するってのが黄金パターンだ。そんなときにありがちなセリフがこれ。「実力的にもっと上の称号を持っていてもいい」てな誉め言葉を盾に、その道に引きずり込もうって寸法だな。

じゅ～うろく！　じゅ～うろく！

ギャラリーから巻き起こる、怒とうの16番コール。

「テッさん！　何なんですか、この異様なボルテージは！」

「どこのチームも、優勝候補の臥龍館とは当たりたくないからね。ウチとの因縁も知られてるみたいだし」

「おおおッ！　ツムジ丸さんがガッツポーズしてるッスよ！」

まさか……

『おおっと、宣言通りに16番だ！　片や関東最大級チームの残党、片やツムジ丸とテツの2大スターを擁する名物チーム、こいつらが一回戦でぶつかっていいのかッ！』

ウオオオオ!!

本当に一回戦でぶつかるなんて！　いや、これでいいのかもしれない。強豪チームは臥龍館だけじゃない、そう考えればどこと当たったって同じじゃないか！

「テッさん、やりましょう！」

「がぜんやる気が出てきたッス」

「よし。どうやら長きに渡る確執に終止符を打つときが来たようだな」

そこへ、クジを引いたツムジ丸さんが戻ってきた。そして一言。

「すまん、引いちまった！」

あら？　そうなの？

開戦

いよいよ開始された決勝トーナメント。ここからの試合は、壇上に用意された1セットの筐体のみで行なわれる。試合の模様は大スクリーンに表示され、すべてのギャラリーがそれを見ることができるというわけ。

僕たちの試合は1回戦の最後だ。

「あそこは、関西最強のアキラ使いが率いているチームで……」

ツムジ丸さんやテツさんは、登場するチームやそのメンバーについて、いろいろと教えてくれるけど……

「う～、ちょっとトイレに行ってくるッス」

「ウハハ、そんなにブルってると、何もできずに終わっちまうぜ」

「……ハハハ」

とりあえず話を合わせて笑ったけれど、正直、僕も人のことは言えないんだよね。

『決まったぁ～！　第7試合は大将同士の激戦を制した、大東亜帝国チームの勝利です。それでは次の試合』

「よし、順番が来たみたいだぜ。代表者のジャンケンは……そうだな、ヤンヤンにやらせてみっか」

「は～い♥」

ステージの中央に向かうヤンヤンちゃん。臥龍館の代表は、言うまでもなく伯符だ。

「じゃ～ん、けん……」

ジャンケンをする伯符の視線が、いつもより鋭い。ちっ、僕のアイドルに汚らわしい視線を向けやがって。

「やった～。勝ったわよ」

へっ、ざまあみろ。

「ウハハ、セクシーダイナマイト伯符ちゃんドキドキ大作戦、成功だな」

このセリフを聞いて、みんな大爆笑。おかげで緊張も解けた気がする。

「それじゃあ行ってみようか。こっちはキャラの後出し権（※3）をいただくぜ」

先鋒を先に決めることになった臥龍館は、予選と同じくパイを送り込んできた。それを見て、

「よし、先鋒ヤンヤン、行っとけ！」

「はぁ～い♥」

ええっ？　パイ戦の知識が少ないヤンヤンちゃんが先鋒？　僕としては、乱打戦になりがちなサラの同キャラ戦がよさそうに思うんだけどなあ。

「ちょっとヤンヤン、いいか……」

何やらツムジ丸さんが作戦を伝授してるっぽいぞ。何かいいアイデアがあるのだろうか？

『それでは両先鋒、カードを挿し、スタートボタンを押してください』

ファイト、ワン、レディ……

ウオオオオ!!

試合開始直後、会場内の熱気は一気に上昇。一体、何が起きたのか⁉

次回予告

決戦の火蓋は切って落とされた。次々と襲いかかる臥龍館の精鋭たちに、「しゃがむ青年隊。」の面々はどうやって立ち向かうのか？

今月のケンタ
しゃがむ☆ケンタ　強者
1905勝　886敗　勝率68%

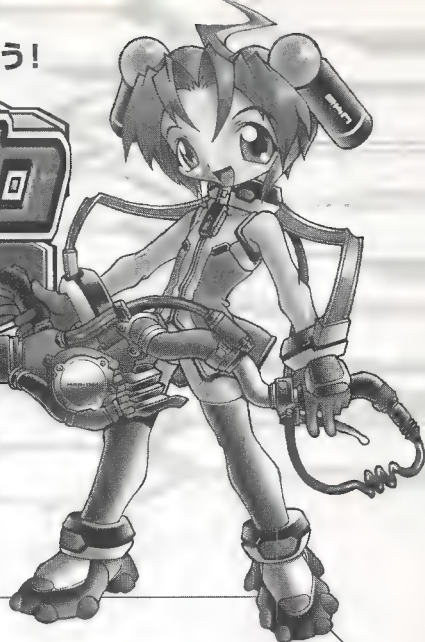
ゲー事典
このコーナーでは、感想や意見、3D格闘に対する質問など、お便りを募集しています。どんな些細なことでもOK。〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「健太's バーチャフルライフ」係、または　post@arcadiamagazine.com　までお願いします。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続

第38回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

手持ちのトラックボールを、いろいろなゲームに流用しよう

家庭用のゲームにはなかなか無い、独特な魅力を放つ特殊コンパネ。中でもトラックボールは、特殊コンパネの王道だろう。ただ、このトラックボール、メーカーごと、ゲームごとに仕様が違うなどで、いろんなゲームを遊ぼうと思うと、トラックボールをいっぱい用意しなきゃならない。それをどうにかしよう。

トラックボールを活用しよう

概略を知る!

冒頭で語ったように、トラックボールをたくさん用意しなきゃならないとか、トラックボールが無い状態で売られていることがあるとかで、トラックボールゲーム好きにはイバラの道が待っている。

トラックボールの仕様はいくつかの要素に分けられ、それを右表にまとめてみた。

これらの要素が合致していれば、流用可能な場合もある。

一例を挙げると、タイトー『サイバリオン』とセタ『USクラシック』は、同一のものが使用可能。

テクモ『ワールドカップ』とコナミ『コンバットスクール』とタイトー『サイクルマー坊』も同一のものが使用可能という具合だ。

今回は、それら仕様の差を吸収して、手持ちのトラックボールを、どのゲームにも対応させる「インバータ基板」を製作するぞ。

トラックボールの仕様要素表

	仕様の要素	補足
①	HI有効タイプ	トラックボール内のフォトセンサーからの信号が、0V→5Vになるときに信号として認識するもの。
②	LO有効タイプ	トラックボール内のフォトセンサーからの信号が、5V→0Vになるときに信号として認識するもの。
③	信号の速度	信号パルスの速さ。主に、ボールの直径で決まる。
④	信号の強さ	信号電流の強さ。フォトセンサーの出力電流や、付随する出力回路により変わる。

表の中でも、①と②は必ず合致させる必要がある。HI有効の基板には、HI有効のトラックボールを使用しなければならない。

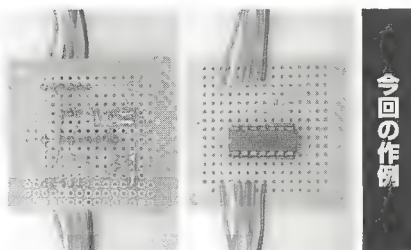
これが合致していないと、流用は不可能となる。それ以外の「信号の速度」や「信号の強さ」については、いってみれば程度問題なので、オリジナルと操作フィーリングがちょっと異なる、といった結果をもたらすことにはなっても、致命的な問題にはならない。

今回の作例

今回の回路は、ほぼインバーターIC一つで構成された単純なもの。

インバータ基板の効能

現在手持ちのトラックボールに本機を接続すると、HI有効の基板でも、LO有効の基板でも、そのまま使用可能になる。また、信号の強さもそこそこあるので、トラックボール一つで色々なゲームに対応可能だ。パドル使用のゲーム(ブロック崩しなど)もプレイできる。

ただし、酷使されたトラックボールで、内部のフォトセンサーが弱っている場合は、動作しない場合がある(フォトセンサーをクリーニングしたり、半田ゴテをフォトセンサーの半田部分に当て直すと動作する場合もあるが)。

インバータ基板の製作

今回製作するのは、ページ右上にある作例にあるような回路だ。

必要な部品については、以下の部品表を参照してほしい。このほか、工作に必要な半田ゴテやニッパーなども必要になる。

使い方は簡単で、インバーター基板を、手持ちのトラックボールと、基板との間に挟み込むだけ。根気さえあれば、だれでもできるので、やってみよう。

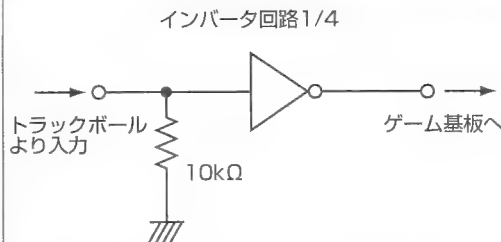
部品表

品種	品名	数量
IC	74HC14	1
抵抗	10kΩ	4
基板	ユニバーサル基板	1
線材	シールド線	少々

インバータ基板回路図

インバータ回路1/4

トラックボールより入力

10kΩ

ゲーム基板へ

「HI有効」のトラックボールは、+5V(つまりHI出力)を送り出すことはできても、相手の電圧(ゲーム基板)を+5Vから0Vにはできない。逆もまたしかりである。そこで、トラックボールの電圧がHIのときには+5Vを送り出し、LOの時には相手の電圧を吸い出す回路を後に付ければ、両対応が可能になるわけだ。今回の作例では、74HC14を使用している。この回路図の通り、これ以上無いシンプルさだ。ぜひともチャレンジしてみよう。

信号配列の注意点

信号配列は、トラックボールにより異なるが、どのようなトラックボールの場合でも、[illegible]。

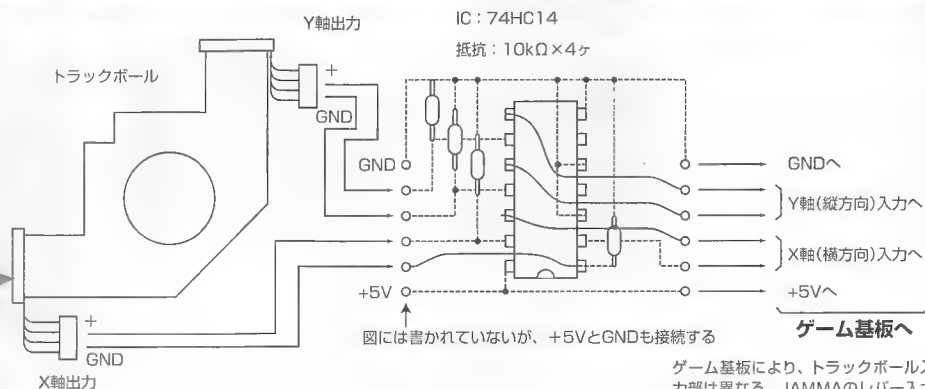
このうちわけは、電源系(+5V、GND)が2本と、信号線が2本だ。

電源の線は[illegible]GNDである場合が多いが、セガなどは黄が+5V、[illegible]だったりする。

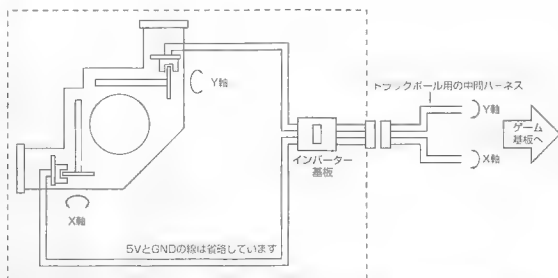
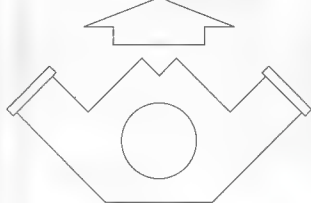
いずれにしろ、[illegible]。

信号線の方は、すべて違う色が使われているのが常だ。消去法でいこう。

インバータ回路実体図

Y軸出力
IC：74HC14
抵抗：10kΩ×4ヶ
トラックボール
+
GND
GND
GNDへ
Y軸(縦方向)入力へ
X軸(横方向)入力へ
+5V
+5Vへ
+
GND
X軸出力
図には書かれていないが、+5VとGNDも接続する
ゲーム基板へ

ゲーム基板により、トラックボール入力部は異なる。JAMMAのレバー入力部分だったり、別コネクタだったりする。

ボーリングゲームなどの配置

トラックボールのセット方向(パネル取り付け方向)は、右図の方向に固定して、中間ハーネスによってそれぞれのゲームに対応させるのがおすすめだが、ボーリングゲームなど、一部のゲームでは下図のような配置になっている。こればかりは専用のものを用意した方がいいかな。

注意点
センサーの配線を入れ替えると、上下(または左右)の動作が逆になる。また、X軸とY軸の信号線を2本共入れ替えると、当然縦と横の動作が逆になる。ちなみに、X軸の片側とY軸の片側をそれぞれ組み合わせた場合は[illegible]しないので注意しよう。

インバータ基板とゲーム基板の接続

ゲーム基板によって、トラックボール入力部は異なり、端子配列もまた異なっている。

当然、そのままではすべてのゲーム基板に接続することはできないので、トラックボール用中間ハーネスを作るなどして対応しよう。

トラックボールの端子は、実体図の通り6本あればいいので、6ピン以上の端子のある適当なコネクタ(DINコネクタとかD-SUBコネクタなど)を使用しよう。

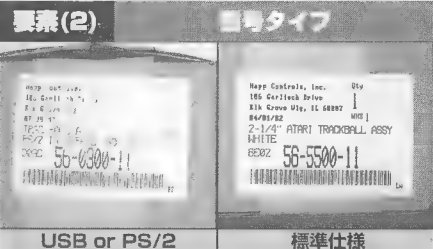
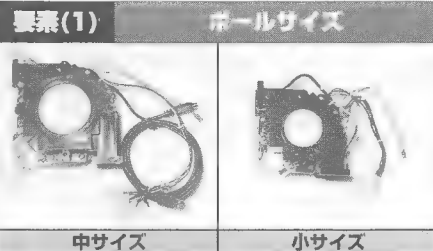
その際、トラックボール回転方向と画面の動きが合わない場合がある。

そのときは、トラックボールから出ている信号線を入れ替えて、画面とボールの回転方向を合わせるといいだろう。電源入力さえ間違えなければ壊れないので、いろいろやってみよう。

JVS(新JAMMA)基板の場合

JVS基板(NAOMIなど)は、I/O端子がUSB接続なので、そのままでは基板に接続できず、トラックボール用に作られた専用I/Oボードを介しての接続になる。もっとも、コントロールパネル付きでゲームを購入すると、I/Oボード、トラックボール共に付いてくるのだが。

トラックボール購入ガイド

全く手持ちのトラックボールが無い場合は、トラックボールのみを購入しなければならない。幸いなことに、(株)三和電子にて購入可能だ。

今回、この記事のために特別に三和電子さんよりお借りして、ゲーム基板との相性を調査してみた。

ボールサイズは3種類、出力信号は、ゲーム基板用標準仕様(箱にATARI仕様と書いてある)と、パソコン用USB or PS/2仕様がそれぞれだ。

ゲーム基板用標準タイプは、何と今回の記事で製作したインバーター回路が内蔵されており、先の一例で挙げたゲームはすべてそのまま使用できるスグレものであった。特に、小型サイズのものはレスポンスが非常によく、おすすめ。(小型なので、高速でボールが回るため)

ちなみに、パソコン用タイプは、マウスの代用になるというものだ。

三和電子株式会社

TEL 03-3959-6611
URL http://www.sanwa-d.co.jp/

ゲー事典　次々号から、新しい季節を迎えるということで、本連載は初心者入門記事に立ち返った内容でお送りしようと思う。素朴な疑問、質問などを受け付けているので、臆せず送ってきていただきたいと思う。本コーナー宛にハガキをくれた匿名のリッチ君、GC用のジョイスティックはそろそろ出るので、それを買ってみてはどうだろう？(担当編集)

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

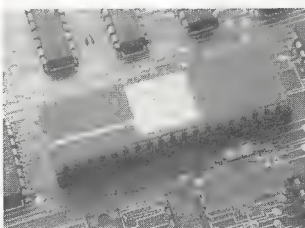
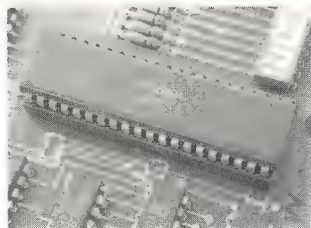
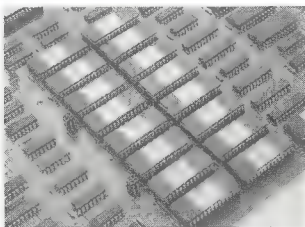
1987年／昭和62年

720°(seven twenty degrees)

●開発元　アタリ　●ジャンル　アクション
●発売元　アタリ　●操作系　センサーレバー＋2ボタン

システムボード	ATARI SYSTEM Ⅱ
CPU	T11＋M6502
サウンド構成	YM2151＋Pokey＋TMS5220
表示色数	256(水平解像度24KHz)
スペック	±5V/＋12V電源

ぐるぐる回して カワをむこう

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

メインCPUのT11。DEC社PDP-11搭載CPUの互換CPUだ。あまり見ない。

サブCPUのM6502。このころの基板では珍しくないCPU。音声制御用だ。

キャラクターROMやデータROM。使われているEP-ROMは、256kbか512kbという容量。

ビデオボード
CPUボードへ
V-RAM
キャラクター/データROM
映像出力
電源入力

CPUボード
EEP-ROM(設定保存用)
RAM
ビデオボードへ
プログラムROM
M6502CPU(音源制御用)
DIPスイッチ
ウェーブ音源
T11CPU
ウェーブROM
サウンドROM
I/Oピン
YM2151(FM音源)
電源入力

Details

用語解説

アタリサウンド:特に『720°』に関してはエレキギターの音が素晴らしく、当時ゲームミュージックのバンドを組んでいた私は、聞きほれていたものだった。筐体のスピーカ部分がラジカセになっているのもミソ。

特殊コンパネ:レバーがかなり特殊。一見単なる回転するセンサーレバーなのだが、斜めに生えているものを、すり鉢の縁に沿って回す感じになっている。これがスケボーの進行方向を決めるものとなっており、センサーは回転用と、真上の位置の検知用で二つ使っている。

http://www.geocities.com/civitat/720/720-Home.html

HARDWARE CHECK

ATARI SYSTEM Ⅱは『マーブルマッドネス』の翌年、日本でもなじみ深い『ペーパーボーイ』でデビュー。ラインナップは『スーパースプリント』、『APB』、そしてこの『720°』です。SYSTEM Ⅰとの大きな違いは、24KHzの高解像度グラフィックにあります。一方の音源は、SYSTEM Ⅰとほぼ同じ構成になっています。基板はCPUボードとビデオボードの2枚構成ですが、筐体の裏蓋に縦にくっつく感じで、かなりの縦長っぷりです。

基板上では1986となっているが、日本で流通したのは1987年だ。

君は知っているか？

時間内にパーク内でチケットを獲得し、四つの競技場を回って点数を競い、それを4面繰り返すという流れ。各面好きなレベルを選べ、それ次第で競技場の難度が変わります。競技場では、成績に応じて金銀銅のメダルがもらえます。高レベル面でのオール金かメダルスコアでの満点になりますが、これを出すのは至難の業です。1ゲームで16回ミスせずに金を取るだけのことですが、取れそうで取れないのが面白いところです。

ゲームの目的は競技場で金を取ることで、そのためにはパークでチケットを得なければなりません。チケットは点数によってもらえ、点数は主に池やちょっとしたキッカーをジャンプすることでもらえます。ただ跳ぶだけでは点数が低く、空中でクルリとレバーを回すと加算されます。1回転で360°(サブロク)、2回転で720°となり、2回転できれば高次面でも難無くチケットが手に入ります。

タイトルがクリアの為の最大のヒント、かつレバーさばきの命題を表しているんですね。俺的ベストゲーム3に入るタイトルだったりします。

地味な画面だが、クセになる操作性。思うように操縦できるようになると、ヤミツキになる。

「ゲームで手の皮をむいたことある？」などという話はたまに出る。私よりちょっと上の世代はだいたい『クレイジークライマー』でムイているらしい。私は皮をムクほどやりこんだゲームはコレだった。レバーさばきがなかなか慣れず、私以外にもこれでムイた輩も多い。こうして大人になっていくのだ?(袴田)

全国ゲームセンターイベント準備会

新潟県でポップンプレイヤー最強決定戦が開催されるぞ! 「新潟最強ポッパー決定戦・Pop'n Panic!」で盛り上がろう!

新潟県のゲームセンター九店舗が協力し、『ポップンミュージック9』の大会が開催されるぞ。新潟最強プレイヤーの称号を手にするのはだれだ!

「新潟最強ポッパー決定戦・Pop'n Panic!」

【参加資格】 新潟県に在住している方
【参加費】 無料
【エントリー方法】 店舗予選当日の1時間前から各店舗にて受付。
【店舗予選ルール】 課題曲+自由曲、二曲をプレイしてもらい、合計スコアの上位六名が店舗予選決勝に進出。自由曲はハイパー譜面、EX譜面限定。
【決勝ルール】
決勝はこちらで指定したエキスパートコースをプレイしてもらい、四曲の合計COOL数上位二~三名(各店舗本選進出者数は違います)が本選進出。
※ COOL数が同一の場合はBAD数の少ないプレイヤーが上位となります。
本選進出枠は24名(当日枠含む)
本選進出者は他店舗での予選参加不可。
カード付属の隠しフューチャー(6・8倍速、スーパーランダム、キャラポップ君、ステージポップ君、旧曲のハイパー、EX譜面)は基本的に使用不可。
※ただし、予選期間中に解禁コマンドが発表された場合その次の大会から使用可となります。
紙(手動ヒドゥン・サドゥン)の使用はOK。
本選進出者は他店舗での予選参加不可。
課題曲、決勝のエキスパートコースは各店舗同一のものとは限りません。
※詳しくは公式HPにて告知します。そちらをご覧ください。

【予選店舗一覧】 ※開催店舗は追加する可能性があります。詳細はHPをご覧ください。

開催日	開催時間	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3月1日	16:00	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2-6F	025-240-2318	兼pop'n century 13
3月2日	17:00	遊WORLD	長岡市喜多町鐙潟407番地	0258-28-3524	兼Pop'n Party 4
3月9日	15:00	アミュージアム上越店	上越市下門前薬島810-1	025-545-2608	コスプレ可
3月16日	15:00	プレイスポットげえむ屋	上越市仲町3丁目7番12号	025-526 2388	
3月22日	16:00	OK CORRAL	燕市大字佐渡2853	0256-66-3898	
3月29日	13:00	タイトーステーション燕三条店	燕市井土巻3-150	0256-66-4015	
3月29日	20:00	柏崎TOPインター店	柏崎市両田尻515	0257-21 0882	コスプレ可
3月30日	15:00	トライ駅南店	新潟市天神尾2丁目9-1	025-290-5811	
4月5日	18:00	チャンス白根店	白根市下塩俵土居外1145-1	025-362-6871	コスプレ可
4月27日	11:00(予選) 14:00(本戦)	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2-5F	025-240-2318	5F特設会場で開催

【問い合わせ】 各店舗にお問い合わせください。
【主催者問い合わせ先】
大会HP■http://www3.to/popn-panic
メール■bemani@j-wave.net
TEL■090-2847-8324(マスダ)
070-6640-2211(ツチヤ)

極上の戦争を味わえ! DanceDanceRevolution EXTREME大会「WARS.5」開催!!

今回で5回目を迎える関東最大規模の「DanceDanceRevolutionn」大会「WARS.5」が東京は王子のZYXで行なわれるぞ。純粋なスコアアタックで勝敗を決するとあって、出場するのは関東はもちろん全国の猛者たちが集まることは間違いない。全国レベルのプレイをその目で、体で体感しよう。この戦争で最後に立っているのはだれだ!?

WARS.5

【開催日時】 3月8日(日曜日)　予選受付、予選開始10:00~
【開催場所】 アミューズメントスタジオZYX
東京都北区王子1-4-1 サンスクエアビル2F
【参加費】 300円
【大会内容とルール】 新曲部門、旧曲部門のどちらか一方にのみ登録可能。
勝敗はプレイ楽曲のスコアで決定。
「詳しい大会内容とルールはホームページを参照。
【問い合わせ】 HP■http://www.gamersnest.com/rca/W5/index.html
E-Mail■yosaku@gamersnest.com
【主催】 主催:Ranking Crush Army(YsK-与作)

関東最強の剣士はだれだ! 横浜パソピアードで第二回パソピ杯・『ソウルキャリバーII』胎動リーグ開催!

横浜のパソピアードで、3月12日~16日の五日間にわたって、『ソウルキャリバーII』の大規模大会が開催されるぞ。今回のパソピ杯は、関東での最強プレイヤーを決める大会と言っても過言ではないだろう、強者よ集い、最強を証明せよ!

第二回パソピ杯・『ソウルキャリバーII』胎動リーグ大会

【開催日時】 **予選:3月12日~15日(四日間)・予選受付:2月27日~3月15日まで**
(エントリーは店舗のみ受付、当日エントリー可、エントリー上限は1日12名)
決勝:3月16日
大会開始:予選、決勝共に18:00スタート(17:50分登録終了)
【開催場所】 セガ・パソピアード横浜
【参加費】 無料
【大会内容】 **予選:**1日定員12名で、四名1ブロックのリーグ戦を行ない、各ブロックの1位が16日の決勝に出場する権利が与えられる。
決勝:本戦に進出した12名のトーナメント戦で、優勝者を選出。
【問い合わせ】 セガ・パソピアード横浜
住所■神奈川県横浜市西区南幸1-5-24 太陽ビル1F
TEL■045-311-8324
パソピアードHP■http://www.nona.dti.ne.jp/~pasopi/

GCN NEWS NETWORK

GCN杯のタイトルは、GGXXに正式決定!
参加店舗も募集中！　GCNは燃えているか!?

☆いよいよGCN杯参加店舗募集開始!☆

大会概要が少しずつ明らかになってきた、GCNバトルネットワーク構想
今回も新着情報満載でお届けしよう!
今回は何と関東圏と関西圏で、大会の同時開催が決定。
つまり東と西で最強決定戦が同時に行なわれる。
そして東京の決勝会場は……
何と!

【新宿西口スポーツランド!!】

ついに「西スポ」が「GCN」と合流だ!　これは必ず盛り上がるぞ!
そして関西の決勝会場とは……!?
次号にて関西情報を掲載予定。要チェックだ!

参加店舗募集開始!

■今大会に興味がある店舗様は下記までご連絡ください。
参戦のご検討ができるような詳しい資料を送付致します。
なお、第一回締切は3月末日を予定しております。

■GCNでは常に大会に協力してくださる店舗を募集しております。
今回は決勝会場に不便を感じさせないように、関東と関西で行ないますので奮ってご参加ください。
GCNは各店舗の集客向上にに主軸を置いております。一緒に頑張りましょう!

GCNへのお問い合わせ先　代表　大山球一　Email■gcn@jcom.home.ne.jp　GCNホームページ■http://www.gamecenternetwork.com

今月の強者たち……

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

北海道・東北

■アミュージアム麻生店(北海道)

◇VO4大会 1/4・22名
優勝：シロー&ロミー(E2/c・Jane/c)
2位 273&DECOY
3位 GROW&LON

◇ドラム7大会 1/5・10名
優勝：ASP
2位 藤森 3位 がたれ。

◇ギタフリ8大会 1/11・10名
優勝：F.M
2位 GIN@雪之助 3位 KJK

◇VO4ランバト 1/11・22名
優勝：シロー&ロミー(E2/c、Jane/c)
2位 NOR&ALMI 3位 G-7&DECOY

◇ソウルキャリバーⅡ大会1/12・14名
優勝：メダル(シャンファ)
2位 SAN 3位 Lyu

◇ポップン9大会 1/12・12名
優勝：いちどる
2位 藤森 3位 いちべそ

◇ゲリラ的VF4EVO大会 1/17・10名
優勝：ヒデヤ(サラ)
2位 TNT 3位 しっぽたん

◇GGXX大会 1/18・12名
優勝：カスミラブ(カイ)
2位 ヨウ 3位 P・ボブ

◇VOF4EVOランバト 1/18・20名
優勝：GROW&AGITO(テムA/c、テムA/c)
2位 馬&藤森 3位 KJK&タケ

◇ギタドラセッション大会 1/19・14名
優勝：タケ&KGB
2位 MASA&FM
3位 MASA&GIN@雪之助

◇KOF2002大会 1/25・8名
優勝：タケガハラ(アンヘル、ヴァネッサ、紅丸)
2位 かすみLOVE 3位 G

◇VO4ランバト 1/25・20名
優勝：シロー&グロー(E2/c、テムA/c)
2位 kiryu&A3 3位 ALMI&OGI

◇ガンダムDX大会 1/26・12名
優勝：KJK&K.N
2位 旧ザクフェチ&老兵
3位 ナックス&ハナタレ

■College Square(山形)

◇第3回C杯ビートマニアⅡ DX8th大会 1/18・10名
優勝：スペランカー先生
2位 JCB

関東

■大久保アルファステーション(東京)

◇M vs C2 RANKING BATTLE 5th第4回 1/12・16名
優勝：yoshi(センチネルγ、ストームα、ケーブルβ)
2位 ぬん 3位 みつ問題

◇第7回機動戦士ガンダム大会 1/26・48名
優勝：エノモト家
2位 水上痴漢法 3位 等上組

■パワースティック(神奈川)

◇GGXXランバト(1R) 1/11・16名
優勝：ソウ(テスタメント)
2位 Dark-man 3位 むつべ

◇GGXXランバト(2R)1/25・28名
優勝：ナギマイ(梅喧)
2位 升谷 3位 白ソル

◇GGXXランバト(3R)2/1・22名
優勝：仮面天使(チップ)
2位 むつべ 3位 升谷

◇ガンダムDXランバト(1R) 2/2・24名
優勝：ハジメ&J,M
2位 スンスン&オッサン 3位 ヤサイ&ゼネテス

◇GGXXランバト(4R) 2/8・24名
優勝：AL(エディ)
2位 Dark-man 3位 ユースケ

◇ガンダムDXランバト(2R) 2/8・24名
優勝：コウ&マクウ
2位 ヤサイ&カワラ 3位 ソースイ&メイス

■プラボ宇都宮店(栃木)

◇GGXX大会 12/8・16名
優勝：KA2(紗夢)
2位 Ren 3位 ギガ

◇KOF2002大会 12/15・16名
優勝：まちゅい@パイロン(ユリ、紅丸、チョイ)
2位 ユウ 3位 高橋

■プラボ前橋店(群馬)

◇バカSP王決定戦 12/21・12名
優勝：SHOW
2位 NAL

◇バカ1王決定戦 12/22・14名
優勝：R
2位 IWA

◇バカ1王決定戦その2 12/22・14名
優勝：ねぎ
2位 SHOW

■アミュージアム前橋店(群馬)

◇VF4EVO大会 1/11・10名
優勝：暴れ馬(ラウ)
2位 快打☆嵐丸

◇GGXX大会 1/25・32名
優勝：R(紗夢)
2位 9999

■婆娑羅(埼玉)

◇VF4EVO大会 1/11・14名
優勝：アキラ座(パイ)
2位 吉丸 3位 アラ雄

◇KOF2002大会 1/18・8名
優勝：げー(マキシマ)
2位 NWO 3位 ブー

■ゲームセンターリンリン(埼玉)

◇第12回パカパカパッションスペシャル大会 1/11・9名
優勝：RAK
2位 前橋キシンドウ

◇第13回パカパカパッションスペシャル大会 2/8・11名
優勝：CKN
2位 ねぎ 3位 ゆら

■ゲームフジ船橋(千葉)

◇ゲームフジランバト04 1/4・24名
優勝：ざきやま(エディ)
2位 STO 3位 金成

◇ゲームフジランバト3on3 1/18・35名
優勝：不真面目な人／イノ、STO(弱)／エディ、kaqn／ミリア
2位 もうだめぽ、YUK、マツ
3位 さんま、ネズミ聖人ハサチュー、J.T

◇ゲームフジランバト04 1/25・35名
優勝：kaqn(ミリア)
2位 北辰@病人 3位 エディ

◇ゲームフジランバト3on3 2/1・42名
優勝：ゆきのせ／ブリジット、M助／ディズィー、レイ／梅喧
2位 ねぎ、いさ、(仮)太郎
3位 チキソカケル、いた、北辰@ぎぞぎぞちゃん

中部

■芸夢's ZONE(新潟)

◇GGXXトーナメント大会 12/23・23名
優勝：Xi(梅喧)
2位 Mr.T 3位 KIK

◇GGXX大会ランバト 1R 1/13・31名
優勝：Xi(ポチョムキン)
2位 はみるぅ〜・ラビエル 3位 番

◇GGXXレディース大会 1/18・10名
優勝：ねこか(梅喧)
2位 (同率)ミキ・ともゆき・のえ

■タカラ島古町店(新潟)

◇ビーマニⅡ DX8thランバト 1/25・13名
優勝：ADA
2位 うじ@teamF.B.P 3位 DIGI

■レイディビートル(長野)

◇闘劇予選GGXX大会3on3 1/11・45名
優勝：ペドとミヤコの神隠し(ポチョムキン、イノ、ファウスト)

◇ソウルキャリバーⅡ大会 1/18・8名
優勝：ミヤザワ(ヴォルド)

◇頭文字D大会 1/25・15名
優勝：テンサイ(インテグラ)

◇闘劇予選スパⅡX大会 2/8・51名
優勝：メス・オブラドビッチ秩父(ケン、まこと、ユン)

■アミューズメントパークNASA(長野)

◇頭文字D2大会 1/12・19名
優勝：リング(EVO4)
2位 トクタケ 3位 某

■ゲームインさんしょう新庄店(富山)

◇GGXX大会ニュースラッシュバトル02 1/31・12名
優勝：じゃり(イノ)
2位 才援 3位 ようかん・おさかな

◇VFR真 北陸最強列伝・北陸の冬2 1/12・60名
優勝：ジャックと豆の木(ジャック君／レイフェイ、ちゃっきー／ジャッキー、イラムアキラ／アキラ)
2位 アシュラ原一平(さいぼうぐ、猊超、とと丸)

近畿

■セガワールド生桑(三重)

◇GGXX大会 1/12・25名
優勝：ピロみかげ(ザッパ)
2位 参号 3位 がる

◇闘劇予選ストⅢ3rd大会 12/14・35名
優勝：おと乙人と西のスメIはやお ヒューゴー、難局、ケン、梅雷、春麗
2位 マジカル持田軍団

◇闘劇予選スパⅡX大会 12/15・8名
優勝：伸びるのはやめて(ばたやん/ガイル、はめけん/リュウ、m・m/ベガ)
2位 特命捜査課Aチーム〜大好き☆白虎隊

■ミルカトル加納店(和歌山)

◇ポップン9女の子紅白戦大会 1/11・18名
優勝：白組
2位 紅組

◇新春GGXX大会 1/12・14名
優勝：BEN(エディ)
2位 新音

◇新春GGXX大会3on3 1/25・27名
優勝：空飛ぶ礼拝堂
2位 ハマさん

◇ビーマニⅡDX 8th大会3on3 1/25・16名
優勝：しんすけ&セブン
2位 たこ焼き&おぐ

■チャレンジャーGAMGAM店(大阪)

◇第11回SCNソウルキャリバーⅡ Cランク以下限定戦 1/11・12名
優勝：APP(シャレード)
2位 アスタロスの部品 3位 ZACK

◇第26回SCNソウルキャリバーⅡ大会 1/14・17名
優勝：京橋刹那(シャンファ)
2位 APP 3位 第四香薬師

◇GGR公認GGXX大会 1/12・20名
優勝：Vしゃも(ファウスト)
2位 ステスタ 3位 パブ

◇ストⅢ3rd大会 1/17・11名
優勝：イユン(ユン)
2位 ジャンボ

◇第27回SCNソウルキャリバーⅡ 大会 1/18・14名
優勝：自動人形(アイヴィー)
2位 さるすべ 3位 京橋刹那

◇第17回SCNソウルキャリバーⅡ 3on3 1/18・15名
優勝：下手い奴に負ける奴はカス！チーム(さるすべ/アスタロス、京橋刹那/シャンファ、ドン・ばんちょ/タリム)
2位 あぶあぶチーム

◇第12回SCNソウルキャリバーⅡ Cランク以下限定戦 1/25・12名
優勝：アルテナナイト(ナイトメア)
2位 アスタロスの部品 3位 セイオウ

◇第28回ソウルキャリバーⅡ大会 1/25・19名
優勝：京橋刹那(シャンファ)
2位 あぶあぶ 3位 第四香薬師

◇GGR公認GGXX大会 1/13・13名
優勝：SOS(チップ)
2位 MAG 3位 ユダ

◇第29回SCNソウルキャリバーⅡ大会 2/2・15名
優勝：さるすべ(タリム)
2位 第四香薬師 3位 あぶあぶ

◇第23回SCNソウルキャリバーⅡ大会 3on3 2/2・15名
優勝：壺汁イラ・・・イルチーム(APP/アイヴィー、京橋刹那/シャンファ、こってりんこ/吉光)
2位 BLT・イラねチーム

◇第30回SCNソウルキャリバーⅡ大会 2/8・16名
優勝：さるすべ(タリム)
2位 こってりんこ 3位 京橋刹那

◇第10回SCNソウルキャリバーⅡ Cランク以下限定戦 2/8・8名
優勝：ドン・ばんちょ(タリム)
2位 腹黒子 3位 セイオウ

◇闘劇予選ストⅢ3rd大会 2/9・23名
優勝：神戸ポートピア連続殺人事件チーム(Ringo/アレックス、さる/ユン、ひげ/ケン)
2位 その他大勢チーム

■チャレンジャーアババ天神橋店(大阪)

◇第13回GGXX大会 1/11・10名
優勝：PC
2位 クロフネ 3位 ランジェロ

◇闘劇予選ソウルキャリバーⅡ大会 1/12・10名
優勝：さるすべ(タリム)
2位 第四香薬師
3位 アイネ・クライネ・ナハトムジーク

◇第7回KOF2002大会 1/18・8名
優勝：ホテメ
2位 音夢 3位 ほたる

◇第12回ぷよぷよ通大会 1/19・4名
優勝：わーい長峰
2位 ひなぎく 3位 けい1

◇第16回ガンダムDX大会 1/25・16名
優勝：てきとう
2位 1日ほっけ 3位 男闘呼組

◇第2回ポップン9大会 1/26・6名
優勝：ばあにんほし
2位 HIDE 3位 NNA

■チャレンジャー堺東店(大阪)

◇ポップン9大会 1/26・16名
優勝：朱里
2位 MASAMUNE 3位 SYK

中国・四国

■プレイシティキャロット島大前店(島根)

◇第9回GGXX大会 2/8・12名
優勝：肉球パンチ(チップ)
2位 ナオトさん

■ファンタジスタ(岡山)

◇KOF2002大会 1/5・10名
優勝：竜夜(ラモン、リョウ、レオナ)
2位 山本 3位 かりんとう

◇VF4格闘新世紀Ⅱ予選 1/12・20名
優勝：単純(シュン)
2位 たけのこぷくろ

◇VF4EVO大会3on3 1/18・24名
優勝：おとなの学校FANTASISTA(番長/アキラ、みくり/カゲ、きょちょ/パイ)
2位 あばれマンセー 3位 おとなの学校にヨドJ

◇C VS.S2大会 1/19・12名
優勝：セネガル代表(A・ジョー、響、庵)
2位 Exくまがい 3位 ゲマ

◇第7回GGXX大会 1/26・30名
優勝：阿修羅(エディ)
2位 パチ吉 3位 B4

◇闘劇予選C VS.S2大会 2/2・44名
優勝：馬(A・さくら、ブランカ、ベガ)
2位 DK

◇闘劇予選VF4EVO大会 2/9・51名
優勝：FANTA:Dstyle(きょちょ／パイ、カタナ／ジャッキー、:D／アキラ)
2位 三天使

九州・沖縄

■MAHODO(福島)

◇頭文字D2 碓氷♡大会 1/11・14名
優勝：ヒロチャン(シルエイティ)
2位 コージ 3位 カワンチャ

◇KOF2002大会 2/1・23名
優勝：スカトゥーリッシュ(ラモン、紅丸、庵)
2位 チャッピー 3位 ふじさき

◇闘劇予選GGXX大会 1/25・72名
優勝：KZO(くずお)ˈ/かずおじゃないよ(10月の夜／ブリジット、10月の昼／ジョニー、10月の朝／イノ)

◇闘劇エリア選抜GGXX大会 1/25・12名
優勝：髭と暗器とドリスペと(ヨウ／エディ、KZO／梅喧、AKD／スレイヤー)

◇闘劇予選C VS. S2大会 1/18・31名
優勝：フライングワイセツナアタック(K・サガット、ブランカ、響)
2位 コーネリアス☆猿
3位 きちにい〜

◇ガンダムDX量産機大会 1/12・18名
優勝：ゲイナーミレ(ガチコ隊長／、陸ガン、パンサー隊/ザク)
2位 アヒャ
3位 祝コルクの20才キネン

■コスモパーク アカトンボ西新店(福岡)

◇第2回KOF2002大会 1/26・30名
優勝：天野剛(庵、山崎、ビリー)
2位 下村淳
3位 市川仁・脇山翔吾

■スーパーアカトンボ香椎店(福岡)

◇第2回KOF2002大会 1/25・12名
優勝：教授(ビリー、チャン、チョイ)
2位 たむちん 3位 SSK

■トンボ大橋駅前店(福岡)

◇GGXX大会 12/22・32名
優勝：へべ(ポチョムキン)
2位 NAPPA 3位 VRS

◇ソウルキャリバーⅡ大会 1/11・24名
優勝：ナベタロス(アスタロス)
2位 トシナリ 3位 コドナ

■アカトンボ産大前店(福岡)

◇KOF2002大会 1/17・14名
優勝：川原浩(クラーク、紅丸、裏クリス)
2位 古谷崇
3位 梅津司・大本賢児

■プラボ浦上店(長崎)

◇鉄拳4大会 1/11・14名
優勝：ウル(レイ)
2位 ユウキャン 3位 帝

◇GGXX大会 1/12・14名
優勝：カサイ(ミリア)
2位 103 3位 ドミー

◇KOF2002大会 1/19・16名
優勝：K.O
2位 フェリシタン竜子 3位 T.T
※キャラ変更自由

◇VF4EVO大会 1/25・11名
優勝：ムームーダンス(アキラ)
2位 かすてら

■プリッズ宮崎店(宮崎)

◇第1回KOF2002大会1/25・8名
優勝：D.K(裏社、シェルミー、クリス)
2位 R.B 3位 KCA

静岡県

★ミラクル静岡
静岡市西中原1-7-20 ☎10054-284-0099
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Rook/4072

3/8 19:00 第4回ガンダムDX大会 2on2
◆参加費100円
女性無料、当日受付
3/21 15:00 第11回鉄拳4地域対抗交流戦大会
◆日時変更の場合ありTEL
またはHPで確認してください

長野県

★レィディビートル
松本市中央区2-1-10 ☎10263-39-4000
http://www1.odn.ne.jp/ladybeetle

3/1 18:30 MARVEL VS. CAPCOM2大会
◆ポイント制
3/8 18:30 第2回頭文字D大会inいろは坂
3/15 18:30 ポップン9大会
◆詳細はまたも未定
3/22 18:30 第5回ソウルキャリバーⅡ大会
◆女性参加者ハンディ有り!参加求む
3/29 18:30 第10回GGXX大会
※詳細はHP参照

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720 ☎1026-228-7434

3/9 13:00 餓狼伝説スペシャル大会
3/23 13:00 頭文字D2大会-碓氷・左周大会-
◆カード有り、ブースト有り
※エントリーは当日12時まで

新潟県

★芸夢'sZONE
新潟市南紫竹1-3-54 ☎1025-286-4117

3/2 13:00 GGXX大会ランバト 3rd
◆参加費100円、女性無料、当日受付
3/8 13:30 GGXXレディース大会
◆参加費無料、当日受付
3/16 13:00 GGXXタッグトーナメント大会
◆2on2、チーム名に命をかけろ(笑)
3/23 13:30 兎-野性の闘牌-最強雀士決定戦
◆参加費100円、女性無料
3/30 13:00 GGXX大会 3on3
◆参加100円、女性無料、当日受付

★タカラ島古町店
新潟市古町通8番町1493 ☎1025-222-5375
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/4910/rb.html

未定 17:00 ビートマニアⅡ DX8thランバト
※詳細はHP参照

★ジェイランド
新潟市万代1-1-22 万代シティ第一駐車場ビル1F ☎025-241-2149

3/8 13:30 GGXX大会
3/22 13:30 VF4EVO大会

富山県

★ゲームインさんしょう新庄店
富山市荒川3-16 ☎1076-422-1115
http://www.gamein-sanshou.jp/

3/14 19:30 GGXX大会NEWスラッシュバトル4
3/15 19:30 鉄拳4血塗格闘試合外伝三対三
◆勝ち抜きトーナメント三本先取、60秒
※詳細はHP参照

群馬県

★アミュージアム前橋
前橋市国領町2-200-6 ☎1027-237-4234

3/8 19:00 おまたせ!ストⅢ3rd大会
3/22 19:00 GGXX大会 2on2
※詳細は店頭にて

茨城県

★SKIPPER'S 日立店
日立市幸町1-11-1 YBビル1F ☎10294-27-3939
http://www.geocities.co.jp/Heart_and-Sakura/7147/ddrex_party.html

3/1 15:00 ストⅢ3rd大会
◆トーナメント大会、当日詳細発表
3/8 14:00 GGXX大会トーナメントバトル6th
◆トーナメント制、キャラ固定
3/15 14:00 DDR EXTREME大会
SKIPPER'S 10th DDR Party
◆課題曲でスコアを競いますMAX以降の
オプションは使用禁止、参加費200円
3/29 15:00 ソウルキャリバーⅡ大会
◆トーナメント制、現在企画中
※詳細はHPを参照

千葉県

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中嶋ビルB1 ☎10471-44-5597

3/9 17:00 ガンダムDX格闘大会
3/23 17:00 ガンダムDX総合火力演習
毎金曜 19:00 GGXX大会ランバト
毎土曜 21:00 ストⅢ3rd大会ランバト
毎日曜 15:00 ガンダムDX大会 2on2ランバト

★ゲームフジ船橋店
船橋市本町4-40-1 ☎1047-425-6393
http://gehon.tripod.co.jp/

毎土曜 18:00 ゲームフジGGXX大会ランバト
◆シングル、ランダムプレイヤー
3on3を交互に開催
不定期 ----- 有名プレイヤーによるエセ100人組み手
※日程などの詳細は関連サイトにて

埼玉県

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎10492-84-1234

3/2 10:00 対戦格闘ゲームフリープレイ
◆GGXX、KOF2002など、20時まで
3/9 12:00 音楽ゲームフリープレイ
◆ポップン9、DDR EX、など、18時まで
※ガンダムDX、ポップン、DDR大会定期開催中

★婆娑羅
所沢市小手指町1-43-2 黒田ビル1F ☎1042-926-4448

3/8 21:00 VF4EVO大会ランバト
3/15 19:00 KOF2002大会ランバト
3/22 18:00 GGXX大会ランバト

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎1048-533-3054

3/1 18:00 ソウルキャリバーⅡ大会
3/8 19:00 パカパカパッションスペシャル大会
3/8 20:00 GGXX大会
3/15 18:00 ソウルキャリバーⅡ大会
3/15 20:00 VF4大会
3/22 19:00 パカパカパッション2大会
3/22 20:00 GGXX大会
3/29 18:00 ソウルキャリバーⅡ大会

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎103-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp

3/2 15:00 第1回KOF2002大会 3on3
◆三人一組の3on3大会
3/9 15:00 MARVEL VS. CAPCOM2ランバト6th第1回
◆参加無料5週かけてチャンピオンを決定
3/21 15:00 頭文字D2-秋名・下り-大会
◆「文太カー」使用可「カプチーノ」使用不可
3/30 15:00 ウイニングイレブン大会アルファカップ
◆参加無料、カード使用可
※詳細はHP参照

神奈川県

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎10467-43-3034
http://www.powerstick.net

3/15 15:00 GGXX大会
3/16 15:00 CAPCON VS. SNK2大会
3/21 15:00 GGXXレディース大会
◆シングル戦
※エントリーはすべて当日受付

★セガ・パソピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F ☎1045-311-8324
http://www.nona.dti.ne.jp/~pasopi/

3/12 14:00 第2回ソウルキャリバーⅡ大会パソピ杯・総動リーグ
◆5日間に渡るリーグ大会、遠征求む
3/23 14:00 VO4大会パソピ杯
◆90秒、3本制、同じ発生機体は組めない
ルール、カード必須、参加無料
※エントリーは2週間前より受付、詳細はHP参照

北海道

★アミュージアム麻生店
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎11011-736-6166

3/2 15:00 ギタフリ8大会
3/8 16:00 GGXX大会
3/9 15:00 ドラム7大会
3/15 16:00 KOF2002大会
3/16 15:00 ポップン9大会
3/21 20:00 VF4EVO大会
3/22 16:00 ガンダムDX大会
3/23 20:00 ソウルキャリバーⅡ大会
毎土曜 19:00 VO4大会
※すべて参加費100円、詳細は店頭にて

山形県

★College Square
山形市小白川町1-1-7 ☎1023-624-3344

3/9 13:00 第2回C杯ポップン9大会
◆定員20名、参加費100円
3/23 13:00 ビートマニアⅡ DX8th大会
◆定員20名、参加費100円

青森県

★フリーウェィ八戸店
青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎10178-20-5612

3/15 22:00 VF4 920CUP GP大会
◆参加費100円、3本先取制

島根県

★プレイシティキャロット島大前店
松江市学園2-28-8 ☎10852-27-6428

3/8 18:30 第10回GGXX大会
3/15 19:00 第7回鉄拳4大会

香川県

★ゲームステージビート
高松市花ノ宮町3-2-2 ☎1087-868 6007

3/8 18:00 第6回ビートマニアII DX8th大会
◆課題曲 2曲、をランダム選択平均%で勝負
3/15 18:00 第5回GGXX大会
3/16 18:00 第2回ポップン9大会
◆バトルモード使用の勝ち抜きトーナメント戦
3/22 18:00 第1回ストIII3rd大会
3/23 19:00 第20回鉄拳4大会

★マックスプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2 ☎10877-63 4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

3/1 22:00 MJランキング大会
◆スコア制ランキング
3/8 21:00 ソウルキャリバーII大会
◆トーナメント制、遠征歓迎
3/9 17:00 KOF2002大会
3/15 21:00 ガンダムDX大会 2on2
3/16 19:00 頭文字D大会・好評キンタクン杯
3/30 15:00 MAX音ゲー祭り
◆ポップン、DDRイベント

★ファンタジスタ
岡山県倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

3/9 19:00 第9回VF4EVO大会 3on3
3/16 15:00 第9回GGXX大会
3/21 15:00 第8回CAPCOM VS. SNK2大会
3/29 20:00 第10回VF4EVO大会
3/30 15:00 KOF2002大会
※詳細はHPにて

九州
沖縄

福岡県

★MAHODO (マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎1093-695-0632
http://members.jcom.home.ne.jp/mahodo

3/1 19:00 KOF2002大会
3/8 19:00 CAPCOM VS. SNK2大会
3/9 19:00 VF4EVO大会
3/15 19:00 GGXX大会ランバト
3/22 19:00 MARVEL VS. CAPCOM2大会
3/29 19:00 頭文字D2-赤城・下り-大会
3/30 18:00 ガンダムDX大会
※すべて参加費100円、詳細はHP、店頭で告知

★ハイパーメッセ
北九州市小倉南区北方4-6-7 ☎093-963-7770

3/7 20:30 GGXX大会
3/9 17:00 WCCF「CUP WINNER'SCUP」店舗予選大会
◆最終受付16:00まで
3/14 20:30 ガンダムDX量産機大会
3/15 19:00 VF4EVO格闘新世紀II
◆エリア大会決勝
3/21 20:30 KOF2002シングル大会
3/28 20:30 頭文字D2大会

★プリッズ宮崎店
宮崎市学園木花台南3-31 学園温泉クアハウス ジェスパ1F ☎0985-58-1924

3/23 15:00 ぶっちゃけポップン大会2
◆変則スコア制、参加費100円
※詳しくは店頭まで

熊本県

★コスモパーク アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553

3/23 16:00 ストIII3rd大会 ◆参加費100円

★スーパーアカトンボ香椎駅前店
福岡東区香椎駅前1-10-10 ☎092-682-0555

3/22 19:00 第2回鉄拳4大会 ◆参加費100円

★アカトンボ産大前店
福岡市東区松香台2-2-2 ☎092-662-8705

3/15 17:00 GGXX大会 ◆参加費100円

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6 23 ☎095-848-2223

3/9 15:00 GGXXランバト大会
◆参加費100円、定員24名先着順、受付14:00~
3/16 15:00 KOF2002大会 3on3
◆一人3キャラで三人組勝ち抜き戦
3/21 19:00 VF4EVOフリープレイイベント
◆参加費200で閉店まで対戦し放題!
3/23 15:00 GGXX大会ランバト4

★セガワールド大村店
大村市古賀島町383-1 ☎0957-50-2555
http://www.challenger-am.com/

3/22 13:00 DDR☆PARTY
※詳細はHPにて

宮崎県

★プリッズ宮崎店
宮崎市学園木花台南3-31 学園温泉クアハウス ジェスパ1F ☎0985-58-1924

3/15 19:00 第2回GGXX大会
◆参加費100円、受付3月13日まで
3/29 19:00 第2回KOF大会
◆参加費100円、受付3月27日まで

三重県

★セガワールド生桑店
四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎10593-32-9988

3/21 20:00 GGXX大会 SW生桑エリアバトル
◆参加費100円または「セガモバ大会参加チケット」持参

京都府

★ナムコプラボ京都南店
日向市森本町佃15-7 ☎1075-924-6262

3/15 15:00 WCCF大会 ◆U-5
3/22 15:00 KOF2002大会
◆終了後フリープレーあり

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎106-6317-0433
http://www.challenger-am.com/

3/2 15:00 GGR公認GGXX大会
◆決勝戦はSCNサイトで動画公開! 遠征求む!
3/9 18:00 燃えろジャスティス学園大会・ドンぱんちょ杯
3/16 15:00 GGR公認GGXX大会
◆決勝戦はHPで動画公開!! 遠征求む
毎土曜 19:00 SCNソウルキャリバーII大会
◆決勝戦はSCNサイトで動画公開!
毎金曜 17:00 ソウルキャリバーIIフリーイベント
◆600円で対戦台3組が7時間フリープレイ(23:00まで、関東通過者はライセンス提示で参加費無料)
毎日曜 10:00 ガンダムDXフリーイベント
◆600円で対戦台3組が7時間フリープレイ、23:00まで
※第1、5土曜日個人戦終了後ソウルキャリバーII 3on3大会ランダムチーム勝ち抜き戦
※第2、4土曜日個人戦終了後SCNソウルキャリバーII Cランク以下限定戦大会,初心者にお奨めです
※第3土曜日個人戦終了後、SCNソウルキャリバーII 3on3タクティクスバトル
3/16 10:00 春休み限定フリーイベント
◆600円で対戦台3組が7時間フリープレイ 関東通過者はライセンスカード提示で無料
毎月曜 ------ 燃えろジャスティス学園
◆参加費300円(半額)、対戦台1組
毎月曜 ------ CAPCOM VS. SNK2
◆参加費300円(半額)、対戦台2組
毎火曜 ------ GGXX
毎水曜 ------ ストIII3rd ◆参加費300円(半額)
毎木曜 ------ KOF2002

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎106-6389-8072
http://www.challenger-am.com/

3/1 18:00 GGXX大会
3/2 16:00 頭文字D大会
3/8 18:00 KOF2002大会
3/9 18:00 VO4大会by内之倉和幸
3/15 18:00 あずまんが大王パズルボブル大会
3/16 16:00 バトルギア3大会
3/22 18:00 GGXX大会
3/23 16:00 頭文字D大会
3/29 18:00 KOF2002大会
3/30 16:00 バトルギア3大会
※すべて参加無料、大会に関する詳細は店舗まで

★チャレンジャー堺東店
堺市北瓦町2-1-31 キラクヒル1F ☎10722-23 9915

3/9 17:00 ビートマニアII DX8th大会

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎10726-43-4444
http://www.challenger-am.com/

3月中 9:00 追手門FREEイベント
◆チケット制、土、日、祝日に開催、18:00まで
※詳細はHP参照、店頭問い合わせも可

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎106-6357-6677

3/2 16:30 第15回GGXX大会
3/9 16:30 第3回ヴァンパイアセイヴァー大会
3/16 16:30 第9回KOF2002大会
3/23 16:30 第18回ガンダムDX大会
3/30 16:30 第1回ギタフリ8大会
※すべて当日16:00まで受付、参加無料

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町75-4 5高架下404-407 ☎1078-271-0335
http://www.aa.alpha-net.ne.jp/madeit/

3/2 18:00 鉄拳4大会・エビ杯
3/8 18:00 MJ大会
3/15 18:00 GGXX大会 2on2・OKN杯
◆ランダム2on2マッチ
3/16 18:00 バトルギア3大会
3/22 18:00 イニシャルD大会
3/23 18:00 サンクス「セガの日」はガンダムの日!大会
◆ガンダムDX、16時~フリープレイ プライスもガンダム一色
3月中 ------ VF4EVO 100円2クレジットサービス
◆3月7日、17日、27日の「7」の付く日に開催
※受付は17:30まで参加無料詳細は店内掲示板かHPで

★チャレンジャー三ノ宮店
神戸市中央区三ノ宮町1-3-21 Kビル1F ☎1078-393-0388

3/8 14:00 毎月恒例・ぷよぷよ通大会
◆遠征者歓迎!
3/15 18:00 ソウルキャリバーII大会
※すべて参加費無料

和歌山県

★プレイシティキャロット和歌山店
和歌山市才賀町77 ☎1073-431-8559

3/1 17:00 第7回KOF2002大会
3/2 17:00 第15回ソウルキャリバーII大会
3/8 17:00 第29回GGXX大会
3/9 17:00 ストIII3rd大会
3/15 17:00 バーチャストライカー2002大会
3/16 17:00 第16回ソウルキャリバーII大会
3/22 17:00 第26回CAPCOM VS. SNK2大会
3/23 17:00 第11回兎-野生の闘牌-大会
◆定員8名
3/29 17:00 第2回ノックダウン2001大会
◆パンチングマシーンの大会です
3/30 17:00 第17回ソウルキャリバーII大会
※すべて受付は16:00から、参加無料

★ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
http://www8.ocn.ne.jp/~millequa

3/8 19:00 GGXX大会
◆シングル戦
3/22 19:00 GGXX大会 3on3
未定 15:00 ポップン女の子大会
未定 17:00 ポップン修羅の国編大会
※詳細はHPを参照

イベント準備会に情報を掲載してみませんか?

●大会名 ●主催者 ●参加資格
●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先

上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。

★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。

郵送
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX
03-5433-7212
MAIL
location@arcadiamagazine.com

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

38

Joystick Troopers

ジョイスティック・トゥルーパーズ

絆地獄で男を磨け!

快適さを知ってしまうともう昔には戻れない。

にゃ〜お! 六明メンよりも書井先生ですよ! 熱血指導っぷりをリスペクト!! と、都合のいいカタカナ使うよりも素直な気持ちをいわせてもらうと書井先生萌え萌えー! 俺も涙ながらにゴールデンタイムの全国放送でモーヲタカミングアウトしたいものです。「で、桜っ子クラブと乙女塾についてどう思うのよLEEは?」と編集長にも突っ込まれたが、それについては、まだ[illegible]が整理できません。空席だらけの横浜アリーナでライブを「観戦」しつつ、ふと思う。綺麗やかな死よりも、あがき続ける道を選んだということか。これはこれで一種のサムライ一

何か最近、文章の冒頭が絶対に娘。ネタだってぇ。いいんだよ(逆ギレ)。あさのまさひこも山下[illegible]も、いかに原稿にアイドルネタを織り込むか血眼になっていた時期があったじゃん!! 触れてほしくない過去だったらごめんなさい。

「ケツイ」が稼動し始めましたね。仕事の都合で、よく行くゲーセンがコジャレた街にあるせいか、シューターもずいぶん小奇麗になってびっくり。「斑鳩」すんげぇ上手な美男美女のカップルを見つつ、やっぱり現場(ゲーセン)に行ってないとプレイヤーの層とか動向とか分かるわきゃないよな、と反省してみたり。ロケテストで遊んだ時には「普通に面白いんだけど、よく判んない」感じだった。製品版も弾幕激しいけど、ケイブ機特有の当たり判定のおかげで案外アドリブが効く。何か弾の上でも平気で避けれている気がしたまま4面ボス撃破。後日、前号の攻略を読んでようやく稼ぎのメカニズムを理解。う〜ん、これは他人のプレイを見ても分からないよな。

ここからオレの絆地獄が始まったのだ。も〜死ぬ死ぬ〜大キューブがボロボロ落ちてくる快感を知ってしまうと、ヤバいと知りつつ体当たりヘリを自機ギリギリまで引っ張りまくってしまう。「斑鳩」の完成された稼ぎパターンとは対極にある、洪水のような美しさ。ガンガン稼いで2機のエクステンドがご褒美だとしても、稼ぎのリスクが死に直結してるだけあってインカム面は問題無しかな。[illegible]画面上方で片付けていた雑魚ヘリの体当たりや一発の弾にまで殺る気マンマン、殺意がにじみ出ている世界に変わる。

メーカーとして、普通に安全プレイと稼ぎプレイのどちらを推奨するかは分からない(もちろん、どちらを選ぶかはプレイヤーの自由だ。

しかし、インストカードに「敵を自機近くで破壊すると大キューブ出現、ロックショットで一定時間大キューブ出まくり」の一文があったら、安易に死になるプレイヤーが増えていただろう。一度知ったら止められない魅力が、死にやすくなるリスク(ゲーセンのもうけに直結)がある。各店も稼ぎする要素だ。重箱の隅をつつくような意見で申し訳ないが、ケイブのゲームだからこそ、こういう部分までキッチリ意見したいのだ。

おかげで、パターン作りは一からやり直し。稼いだら、もはや職人芸の域にある敵配置の絶妙さも理解できる(でも死ぬ)。パソコンや車と同じで、速いマシンの快適さを知ってしまうともう昔には戻れない。ちまちま小さいキューブ回収するプレイなんて恥、とまで考えてしまう。後ろにはプレイ待ちの行列。妄想で聞こえる。「ダサッ!」「あいつ1キューブばっかで全然稼いでねぇよ」。

後ろでプレイ待ちしているのは、俺よりもゲームが上手くてキレイな格好してて彼女連れてゲーセンに来ているA級シューター。かくして絆地獄の出来上がりっと。

虚構の中の真実ということで過ぎるが、ゲームだろうとモーニング娘。だろうと、絵空事の中に感じたいのだ、作りごとの中にある本気っぷりを。フィクションだらけの中にあるノンフィクションの姿勢を。

絵空事に対して真剣に取り組むIKD氏やケイブのスタッフ、さんたるる氏(3面のイラつかせる高音メロが最高)。常識を知らない小娘に、まず歌や踊りではなく人としての姿勢を説く書井先生や夏先生、アイドル歌謡をナメた姿勢をおくびにも見せないつんく♂ほかアレンジャーたち。こうした面々ならいくらでも[illegible]の上で踊らされても構わないよ。

「絆地獄」は終わらない。

編集者談! 作る側が真剣にエンターテインメントできなければ、人々がそれに興じてくれることはないだろう、真面目に遊びを考える……とは古くからゲーム業界で使われてきた言葉だ しかし、業界全体でそれを堂々と言える人が果たしてどれだけいるだろうか ケツイとモー娘。を同列で語ることの無理を承知で言うならば、やはり諦めたわけじゃないんだぜ、ってところなのかな。

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

8640

差出有効期間
平成17年2月
28日まで
●切手不要

1698790

158

東京都新宿区高田馬場4-4-2

ヒューマン・アカデミー 総合学園

ゲームカレッジ

入学事務局行

★黒ボールペン等で、記入もれのないようご記入ください。

フリガナ ●お名前	●生年月日 S 年 月 日 ●性別 □男 □女 歳
フリガナ ●ご住所	〒□□□-□□□□ 都道 府県
●お電話 ( ) _ (または携帯電話)	●FAX ( ) _
●E-mail	
●学校名 立 学校 科 年	在学中 年卒業
●ご職業	

ホームページアドレス http://www.athuman.com/game/

02アルカディア4月号 Ⓩ 02-2137

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

3368

差出有効期間
平成16年2月
28日まで
郵便切手は
いりません

150-8790

021

東京都渋谷区桜丘町10-5
ビラニューセンチュリー402
(有)ザッシュ
「アルカディア」
資料請求係 行

アルカディア　スクール特集アンケート

●アンケートにご協力ください／該当する番号に○をお付け下さい。

●あなたが、学校を選ぶ基準は何ですか？（3つまで）
1.取得科目　2.取得資格　3.授業内容　4.使用機材　5.修業期間　6.就職先
7.就職率　8.入学費用　9.学校の所在地　10.好きな講師がいるから
11.その他（　　　　　　）

●あなたが、将来目指している職種は何ですか？（どれか1つ）
1.ゲームクリエイター　2.ゲームデザイナー　3.キャラクターデザイナー
4.CGクリエイター　5.グラフィックデザイナー　6.サウンドクリエイター
7.シナリオライター　8.ゲームプログラマー　9.ビジネスソフトプログラマー
10.アニメーター　11.その他（　　　　　　）

●あなたが、使用したいコンピューター/OSをお選び下さい。(○はいくつでも)
1.Windows　2.Machintosh　3.WindowsNT　4.SGI　5.UNIXマシン
6.Linux　7.ゲーム開発専用機　8.その他（　　　　　　）

資料請求カード（2004年2月28日まで有効）

アルカディア4月号 送付先ご住所など、全項目にご記入下さい。

フリガナ		生年月日19　年　月　日
氏名		性別　男・女
ご自宅住所	〒	TEL　－　－
学校名 ※学生の方		
学科・学年		

資料請求を希望される学校の欄に、☑印を付けて下さい。

- ☐ アミューズメントメディア総合学院
- ☐ コナミコンピュータエンタテインメントスクール
- ☐ デジタルエンタテインメントアカデミー
- ☐ 東京ゲームデザイナー学院
- ☐ バンタン電脳情報学院
- ☐ 日本工学院専門学校
- ☐ 総合学園ヒューマン・アカデミー　ゲームカレッジ

入学案内 無料請求はがき

簡単なアンケートにお答えください。

Q1 全日制（2年）

ご興味をお持ちの専攻を下記から３つお選びください。
（興味のある専攻を３つ選び、123とご記入ください）

- ☐ ゲームCG専攻
- ☐ ゲームプログラム専攻
- ☐ ゲーム企画専攻
- ☐ ゲームサウンド専攻
- ☐ CGデザイン専攻
- ☐ グラフィックデザイン専攻
- ☐ まんが専攻
- ☐ 情報処理専攻
- ☐ 画像処理専攻
- ☐ 制御エンジニア専攻
- ☐ インターネットエンジニア専攻
- ☐ インターネットビジネス専攻
- ☐ 声優専攻

Q2 夜間・土日

- ■ エンターテインメント系
- ☐ お笑い芸人養成講座
- ☐ 声優・タレント養成講座
- ☐ 声優・ナレーター養成講座
- ■ マルチメディア系
- ☐ ソフトイマージベーシック講座
- ☐ ソフトイマージアドバンス講座
- ☐ Light wave3Dマスター講座
- ☐ ゲームプログラマー養成講座
- ☐ C言語プログラマー養成講座
- ☐ プログラマー養成講座上級
- ■ デザイン系
- ☐ グラフィックモデラー養成講座

※年2回（春・秋）開講しています。

Q3 体験入学・学校説明会・その他イベントへの参加は希望されますか？

☐はい（　　月　　日　　時頃）　☐検討中

<参加ご希望地>

☐札幌 ☐仙台 ☐東京 ☐名古屋 ☐大阪 ☐神戸 ☐福岡

Q4 通学を希望される校舎はどちらですか？

☐札幌 ☐仙台 ☐東京 ☐名古屋 ☐大阪 ☐神戸 ☐福岡

Q5 セミナーや当学園に関しまして、ご質問等ございましたらお気軽にご記入ください。

［　　　　　　　　］

Q6 今後athuman.comグループからイベント情報や、お得な情報等を送信してもよろしいでしょうか？

☐はい ☐いいえ

ご友人で、資料ご希望の方がいらっしゃいましたらご紹介ください。

フリガナ お名前		生年月日	S　年　月　日（　歳）	男・女
フリガナ ご住所	〒　－	お電話	（　）	

お急ぎの方は今すぐフリーダイヤルで！ 0120-89-1588

ゲームスクール特集2003春

ゲームクリエイターになるのは、今がチャンスだっ!!

ネットワーク化、携帯端末、海外市場の広がり……ゲーム業界は新しい局面が見えてきて、ゲームクリエイターになるのには、「今」がチャンスといえる。そして、そのチャンスは、ゲームスクールにもたくさんあった。チャンスを生かし、ゲームの世界へ飛び立つために、アルカディア厳選！ のゲームスクール最新情報を紹介しよう!

CHANCE

CHANGE

GAME SCHOOL INDEX

You Got A Chance!

step.1 WRITE!

step.2 POST!

step.3 GET!

専用の資料請求ハガキでまとめて資料請求できます。
必要事項を明記の上、ご請求ください。

PR

"完全プロ志向"でゲーム制作をマスター！

アミューズメントメディア総合学院

アミューズメントメディア総合学院は"完全プロ志向"のゲームクリエイタースクール。独自のカリキュラムと早期の共同制作など、個性的で実践的なスクールだ。

一年次の"共同制作"で技術と自信を得る！

アミューズメントメディア総合学院（以下、AM学院）は、エンタテインメント分野で活躍する、数多くのクリエイターを生み出しているスクールだ。初心者でも、基礎からしっかりと学ぶことができるので安心だ。

AM学院は、"完全プロ志向"という教育方針の下、常に最前線の現場にいるクリエイターから直接意見を聞き、時代に合わせてカリキュラムを組み換えている。このため、しっかり学んでいれば、就職時に即戦力として高い評価を受けることができるのだ。

また、AM学院の大きな特徴は、一年次の共同制作と現場で働きながら学ぶワークシップ制度。ほかのスクールでは卒業時などに行なわれることが多い共同制作だが、このスクールでは一年次の夏に行なわれる。その理由として、学生の学習意欲の高さが挙げられる。当たり前だが、学生は「ゲームを作りたい」からゲームスクールに進学してきている。最もやりたいことをやらせることで、ゲーム制作の"楽しさ"と"大変さ"を実感させることができるのだ。これによって、学生に技術と自信、コミュニケーション能力など、クリエイターとして必要な能力がしっかりと刻み込まれる。「鉄は熱いうちに打て」という言葉があるが、最もやる気のある時期にゲームを作ることができるのはAM学院だけなのだ。

就職指導体制は万全！

AM学院の就職指導体制は万全に整っており、就職率は非常に高い。面接指導や就職ガイダンスなどに加え、AM学院独自のパイプを活かした"模擬面接"というシステムがある。これは、各メーカーの面接担当官が面接の練習を行なってくれるというものだ。模擬とはいえ、ここで好印象を与えて実際に就職が決まってしまう学生も多い。

また、クリエイターとなった卒業生が後輩たちにアドバイスを与えることもある。実際にAM学院で学び、クリエイターとなった先輩の言葉だけに、説得力は抜群だ。

就職活動の開始は早く、一年次からスタートする。これも、早期の共同制作など数々の教育システムが効率良く機能しているからこそできることなのだ。

自慢の作品を発表する学生たち。講師やほかの学生の厳しいチェックの中、堂々と作品を披露していたぞ（昨年夏の共同制作発表会より）。

このスクールのチャンス

ワークシップ制度

ワークシップ制度は一般的なインターンシップと異なり、学生が報酬を得ることができる。これにより、技術面だけでなく、報酬を得て働く責任感など、精神面も大きく育つのだ。受け入れ先の企業が派遣された学生を高く評価した場合は、そのまま就職が決まることも多い。学生の平均レベルが高いことから、企業からも戦力として頼られている。

近年、全体的に就職活動が早くなってきていることから、ワークシップ開始時期も早められており、早い学生は一年次後半からワークシップに挑戦している。

先生INTERVIEW

「どうしてもゲームクリエイターになりたい」人はまず見学を！

企画コース マーケティング担当 小宮英武先生

AM学院は、ゲーム業界で活躍するための能力をマスターできるスクールです。単に知識を詰め込むのではなく、自主性と仕事の基本となる考え方を育てています。

一年次に行なわれる独自の共同制作では、"自主性、協調性、達成感"を得ることができます。

当校には、「どうしてもゲームクリエイターになりたい」という人に来てほしいですね。学校見学に来た学生で、親に「どうしても大学に行け」と言われた人がいたんです。彼は、大学を卒業してから、つまり見学に来てから5年越しで当校に入学したんですよ（笑）。

遠方であれば電話かメールでのお問い合わせ、近郊なら学校見学をぜひしてほしいと思います。当校は全部オープンですから、疑問があれば全部お答えします。

学生も、納得してから入学しているので覚悟が違うんです。「頑張ろう」としている学生が多い環境なので、先輩や友人たちによってもいい影響が出ていますね。

学生INTERVIEW

―AM学院を選んだ理由を教えてください。

榊原さん 早期に共同制作があったことが理由です。体験入学も決め手になりました。

三田さん あるメーカーさんを訪問したときに、「ゲームクリエイターになろう」と決心しました。それからスクール探しをしたのですが、学校見学での印象や担当の先生の説明に納得したことがAM学院を選んだ理由です。

武石さん 学校見学に何度も来て決めました。先輩たちの様子を見て、充実感にあふれていたことが強く印象に残ったことが大きいですね。

―AM学院の良いところを教えてください。

榊原さん 共同制作で「自信が付く」ことです。また、先生方がやる気を尊重してくれるので、積極的になれるところです。

三田さん 授業が非常に分かりやすいことが特徴だと思います。まったくの初心者として入学したのですが、基本からしっかりと学べます。

武石さん 先生や先輩が素晴らしいことと、同じ志を持っている仲間と競い合えるところですね。

―AM学院で身に付いた力には、どんなものがありますか？

榊原さん 共同制作で、責任感とコミュニケーション能力が身に付いたと思います。

三田さん 同じく共同制作がきっかけですが、授業外のことでも積極的に身に付けようという姿勢になるなど、精神面で得た部分が大きかったです。

武石さん 技術はもちろんですが、考え方が変わりました。自分に足りない部分を冷静に見ることができるようになりました。

―将来の目標を教えてください。

榊原さん 2Dでは表現できない、3Dならではのゲームを制作したいと思っています。

三田さん 「これが私の絵」だと見る人に覚えてもらえるグラフィックを描き、心に残るゲームを作りたいと思っています。企画にも参加したいです。

武石さん コミュニケーションを主体にしたネットワークゲームを制作したいです。この場にいる三人とも同じだと思うのですが、基本は「作りたい、見てもらいたい、楽しんでもらいたい」という想いです。

ゲームプログラムコース1年
榊原謙次さん

↑榊原さんの作品『R&R』

学生作品（共同制作より）

↑武石さんの作品『MIRAGE HEARTS』

三田さんの作品『もぐりん』↓

ゲームグラフィックコース1年
三田 遥さん

ゲーム企画コース1年
武石晃生さん

作りたい！ 見てもらいたい！ 楽しんでもらいたい！

SCHOOL DATA

東京校 MAP

資料請求&問い合わせ先

東京校
〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8
0120-41-4600
E-mail: info@amgakuin.co.jp

大阪校
〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19
0120-41-4648
E-mail: osk-info@amgakuin.co.jp
URL: http://www.amgakuin.co.jp/

ACCESS
東京校
●JR山手線・埼京線・地下鉄日比谷線恵比寿駅より徒歩5分
●東急東横線代官山駅より徒歩7分

コース名 原則としてすべて昼間部／2年制

○ゲームクリエイター学科
・プログラムコース
・グラフィックコース
・企画コース（東京校のみ）
○アニメーション学科 ○コミック学科
○声優タレント学科 ○ノベルス学科

学費

初年度経費138万円
（ゲームクリエイター学科、教材費別途）

入学資格

高等学校を卒業した者、または
高等学校卒業に準ずる資格を有する者。

就職実績

アイディアファクトリー／アークシステムワークス／アリカ／ウィンキーソフト／オーバーワークス／ガイナックス／カプコン／ゲームアーツ／コナミ／ジニアス・ソノリティ／スクウェア／セガ／ソニー・コンピュータエンタテインメント／ディープスペース／トライエース／ナムコ／ハドソン／ぴえろ／プロダクション・アイジー／フロム・ソフトウェア／マッドハウス ほか多数（50音順）

インフォメーション

学校説明会（東京校）3月8日（土）
学校説明会（大阪校）3月9日（日）

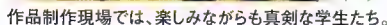
4月入学を希望の方には、上記の説明会が最後のチャンス！ 体験授業を受けられるのはもちろん、詳しい就職・デビュー実績の紹介、入学に関するご相談など、学院のすべてが分かります。ぜひご参加ください！

※学校見学は随時。フリーダイヤルで申し込みをしてください。

コナミコンピュータエンタテインメントスクール

コナミが全面支援！　実力主義のゲームスクール

東京本校　大阪本校

ゲーム業界最大手のコナミグループが運営する、コナミコンピュータエンタテインメントスクール。トップクリエイターによる指導や特進制度など、腕を磨くための環境が整っているスクールだ。

現場直結！　制作現場に限りなく近いスクール

コナミコンピュータエンタテインメントスクール（以下、コナミスクールと略）は、コナミグループの全面的な支援を受けているゲームスクールだ。

講師はゲーム業界での制作経験が豊富で、機材も制作現場を反映した環境。もちろん第一線で活躍中のクリエイターが頻繁に訪れて特別授業や講義を行なっている。つまり学習環境がバツグンにいいスクールなのだ。

このスクールには「少しでも早く制作に携わりたい」という人が多く、そういった人のための制度が整っている。それが「期初能力判定試験」や「インターンシップ制度」だ。コナミスクール本校は基本的に2年制だが希望者は途中で試験を受け、合格すると特定の授業が免除になったり、プロフェッショナル校に進学ができる。このように、短期間でのステップアップが可能なため、夢の早い実現が可能となるのだ。

また、在学中でもコナミ関連のサイト制作等のアルバイトを経験する事もできる。コナミスクールにはこの様に制作現場に限りなく近い環境が整っているぞ。

作品制作現場では、楽しみながらも真剣な学生たち。

プロフェッショナル校でチャンスをつかむ

本校卒業後、より専門的な知識を修得したい人には　さらに実践的な内容の授業を受けることができる、プロフェッショナル校（1年制）が用意されている。コナミグループ各社で実際の商品制作プロジェクトに関わる事ができ、商品化プロセスを経験できる「インターンシップ制度」があるのだ。このインターンシップでの活躍が認められて、そのまま就職が決まることも多い。まさに現場直結だ！

コナミスクールでは、入学検討している間に席が埋まってしまった……ということがないように、無料で座席予約をすることができる。少しでも迷っているなら、まずは座席予約の確認をしてみよう！

このスクールのチャンス
コナミへの最も近い道！

コナミスクールは、特にコナミグループへの入社に有利なスクール。過去290人以上の先輩がコナミグループへ入社した実績を持っている。さらに、コナミへの入社が決定した場合は、授業料が給料に上乗せされて支給されるのだ。

もちろん、コナミ以外の企業やゲーム分野以外の企業への就職も可能となっている。就職サポートもバッチリ。卒業後でも、就職や転職の相談に乗ってくれるので、安心して学ぶことができるだろう。

NEWS

コナミスクール学生が第4回CESAアマチュアゲーム大賞受賞！

[illegible]

エディロール力作コンテストで「アップル賞」を受賞！

[illegible]

Eクリエーターズフェスティバルにて「優秀賞」を受賞！

[illegible]

PR

名物スタッフ INTERVIEW

"コナミに最も近いスクール"です

コナミスクールの説明会で私の話を聞いた人もいると思いますが、コナミスクールの特徴は、なんといっても"コナミに最も近いスクール"ということでしょう。これは、コナミで活躍するクリエイターが直接指導してくれることや、インターンシップ制度でコナミの制作現場を体験できるということに加え、コナミへの就職までを含んでいます。

また、コナミスクールならではのシステムとして、無駄な時間や費用をかけずに学ぶことができる「期初能力判定試験」や単位制による幅広い学習、コミュニケーション能力を高めるためのチーム制作などがあります。また、学内の作品コンテストなど、学生の意欲を向上させる試みも行なっています。

もちろん、我々は「皆さんに立派なクリエイターになってもらいたい」と思っていますが、それに加えて使命感を持っています。コナミスクールのスタッフは、ほとんどがコナミで制作を経験しています。だから、キチンとした人材を育てられないと、我々の先輩や同僚、後輩といった仲間に迷惑をかけてしまうことになるのです。ですから、講師やスタッフは全員真剣に指導しています。では、説明会でお会いしましょう！

学生 INTERVIEW

「コレを作ったんだ」と胸を張って言える作品を作りたい

プロフェッショナル校 長谷部光浩さん

プロフェッショナル校 渡邊

―ゲームクリエイターを目指したきっかけを教えてください。

渡邊さん　ゲームが好きだったことが理由です。大学を卒業してから「クリエイターになるなら、ゲームの専門校に行かなければならないな」と思い、入学しました。

長谷部さん　大学の勉強に興味が持てなくなってしまい、「だらだら通うくらいなら、思い切って興味のあるゲームを仕事にしよう」と思ったことがきっかけです。

―コナミスクールの良いところを教えてください。

渡邊さん　現場のトップクリエイターが直接指導してくれることです。作品を批評してくれることもあります。自分が入りたいチームの方が来たら、自分をアピールできる大きなチャンスですね。

長谷部さん　学ぶための環境が非常にいいと思います。真面目な人ばかりなので、集中して勉強できます。

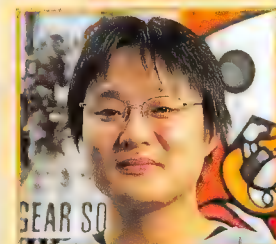
―ゲームクリエイターを目指す人に、アドバイスをお願いします。

渡邊さん　社会常識なども身に付けないと、会社に入ることもできません。「ゲームが好き」というだけでは、クリエイターになるのは難しいと考えてください。

長谷部さん　やる気があっても、行動しなかったり空回りしてはダメだと思います。甘い考えを捨てて、積極的に学ぶ姿勢が大事です。

―将来の目標を教えてください。

渡邊さん　まず、とにかく作品制作に参加したいです。そして、ゆくゆくはビッグタイトルを手掛けたいと思っています。

長谷部さん　「コレを作ったんだ」と胸を張って言える作品を作りたいです。将来は、プロデューサーにチャレンジしたいと思っています。

SCHOOL DATA

資料請求&問い合わせ先

コナミコンピュータエンタテインメントスクール 東京本校
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷2-12-15
日本薬学会長井記念館ビル7F

コナミコンピュータエンタテインメントスクール 大阪本校
〒530-0001 大阪府大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビル29F

電話：フリーコール 0120-816-573（携帯からもOK!）
FAX：東京 03-5467-0574　大阪 06-6344-0574
URL：http://www.konami.co.jp/school/
iモード：http://www.konami.co.jp/school/i/
J-SKY：http://www.konami.co.jp/school/j/
ez-web：http://www.konami.co.jp/school/e/
E-mail：school@konami.com

専攻名

○プログラム専攻
○CG専攻
○サウンド専攻

学費

初年度費用
入学金30万円、授業料90万円
施設設備費30万円、学校諸費5万円

入学資格

本校入学
中学校を卒業（含む見込）した方で心身共に健康な方。

プロフェッショナル入学
高等学校を卒業（含む見込）した方で、入学を希望する専攻に必要な専門教育を受けた方、または実務経験を持つ方で心身共に健康な方。

就職実績

コナミコンピュータエンタテインメント東京／コナミコンピュータエンタテインメント大阪／コナミコンピュータエンタテインメントジャパン／コナミアミューズメント事業本部／コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ／コナミカジノ事業本部／コナミモバイルオンライン／コナミミュージックエンタテインメント／コナミパーラーエンタテインメント／コナミコンピュータエンタテインメントアメリカ／コナミトイ&ホビー事業本部／コナミゲームソフト事業本部／株式会社ハドソン／株式会社タカラ　ほか多数

ACCESS

東京本校
●JR山手線・埼京線 渋谷駅より徒歩10分
●東急東横線・新玉川線・京王井の頭線・営団地下鉄銀座線・地下鉄半蔵門線渋谷駅より徒歩10分

大阪本校
●JR大阪駅・阪神梅田駅・地下鉄梅田駅より徒歩3分
●地下鉄東梅田駅・地下鉄西梅田駅より徒歩1分

インフォメーション

自分の興味ある専攻の授業体験ができる上、分かりやすいと好評な「体験入学説明会」。「プログラム」「CG」「サウンド」の中で興味のある専攻に分かれ、実際の授業さながらに一人一台機材を使用し、制作の体験を行ないます。

説明会スケジュール
●体験入学説明会ファイナル　3/8（土）13:00～

※詳しくはhttp://www.konami.co.jp/school/をご覧ください。

大手企業23社が出資した専門校

デジタルエンタテインメントアカデミー(DEA)

DEAは、デジタル業界大手企業23社の出資を受けているゲーム専門のスクールだ。出資企業の全面的な協力で、業界で必要とされる優れたクリエイターを育成している。

企業が必要としている人材を育成

ゲーム業界とIT業界の有名企業23社から出資を受けている、デジタルエンタテインメントアカデミー(以下DEA)。開校から10年以上の歴史を持つ、ゲーム単科のスクールだ。

このスクールに出資している23社には、エニックスやカプコン、セガなどの超有名企業が並び、これらの出資企業からは、常に最新の技術や要望が伝えられるようになっている。DEAのカリキュラムにはそれが反映されており、企業が本当に必要としている人材を育成できるようになっているのだ。

コースはプログラムエキスパートコースとグラフィックデザインコースの二つ。このうち、プログラムエキスパートコースはゲームプログラム専攻とネットワーク専攻に分かれている。また、各コースには2年制と3年制があるが、学習内容に違いはない(ただしプログラムエキスパートコースの3年制はゲームプログラム専攻のみ)。

将来を考えたカリキュラム

2年制の場合、1年次前半で両コース共通して基本的な技術を習得する。末永く現役を続けるためには、しっかりとした土台が必要だ。そのため、数学の授業なども行なわれている。こう聞くと身構えてしまう人もいるかもしれないが、現在のゲーム制作において、数学や物理はプログラマーに限らず必須の知識となっている。1年次後半からはプログラムエキスパートコースとグラフィックデザインコースに分かれて、専門性のある授業を行なっている。早い段階から専門的な授業を組み込むことで、高い技術力を養うことが可能になっている。加えて、その技術を活かした作品制作がスムーズに進行するため、より早い就職活動開始が可能になるのだ。また、プログラムエキスパートコースは、2年次でネットワーク専攻とゲームプログラム専攻に分かれる。

2年次を修了した後、もしくは1年次修了後の"飛び級制度"によって、希望があればマスターコースへの進学も可能となっている。このマスターコースでは、プレイステーション2の開発実機などを使用し、実際の開発現場と同様の環境で共同制作を行なう。ここの実習で、技術力の習得だけでなく、チームワークの大切さも実感できる。

就職指導も万全の体制

企業訪問や面接で必要となる作品制作、効果的に自己アピールを行なうためのプレゼンテーション能力の育成、社会常識やビジネスマナーなど、DEAでは就職活動や就職してから必要なビジネススキルを重視している。これらは授業で行なうだけではなく、学校生活を過ごす際に自然に身に付けられるようになっている。

また、メーリングリストで授業の予習復習を行なうゼミもあり、学生参加型の学習体制も整っている。こうして自分から発信する習慣を付けることで、コミュニケーション能力を磨くことができるのだ。

クリエイターになるには多大な努力が必要となるが、活躍し続けるにはさらなる努力が必要となる。そうしたときに、"DEAで得た力"がモノを言うのだ。

2年制カリキュラム

1年前期
- 1年前期(共通) ●プログラム基礎 ●サウンド基礎 ●グラフィック基礎 ●企画基礎 ★各選択必修科目 ゼミ

1年後期
- プログラムエキスパートコース　必修講義 ●構造学 ●開発技術 ●サウンド基礎 ●C言語中級
- グラフィックデザインコース　必修講義 ●構造学 ●開発技術 ●サウンド基礎 ●CG中級
- 選択必修科目　プログラム分野: ●ゲームプログラミング ●数学2 他／グラフィック分野: ●モデリング ●デッサン 他／企画・サウンド分野: ●エンタテインメントマーケティング 他

2年次
- ネットワーク専攻　必修講義 ●サーバー実習 ●JAVA 他
- ゲームプログラム専攻　必修講義 ●DirectX ●通信ゲーム 他
- グラフィックデザイン　必修講義 ●リアルタイムポリゴン ●テクスチャ 他
- 選択必修科目　プログラム分野: ●DirectX ●OpenGL 他／企画・サウンド分野: ●エンタテインメントマーケティング ●企画特論 他

★各種選択科目 ゼミ／全コース共通 作品制作／飛び級制度

卒業

講義日	必修科目	選択科目(ゼミ)
月～金	9:30～15:00 *1コマ(90分)×3コマ	15:10～16:40 *受講することができます(3年制の場合有料)

TOPICS
4月に新校舎移転

この4月に、DEAは新校舎へ移転する。これにより、学生が利用できるスペースが大幅に広くなり、ますます理想的な学習環境となるだろう。

新校舎ACCESS
東京都新宿区大久保1-7-18
アサヒニューシティビル 2F～5F
JR山手線・新大久保駅より徒歩5分
JR中央・総武線大久保駅より徒歩10分

NEWS
DEA制作発表会

去る1月23日～25日に行なわれた制作発表会。展示作品はパソコンや家庭用機のゲームのみならず、モバイルやボードゲームなどもあり、アイデア豊富な力作揃いだった!?

このスクールのチャンス
業界をリードする23社に就職できる大きなチャンス!

DEAは出資企業23社とのパイプが特に太いため、これらの企業に入社できるチャンスが大きくなっている。在学中に制作した作品を出資企業にプレゼンテーションした結果、商品化されてそのままナムコに入社したという例など、多数の就職実績がある。

また、バックアップはインターネットでも行なわれており、webサイト(http://www.d-e-a.co.jp)上では「学生作品ギャラリー」として学生作品が公開され、業界関係者の目に触れる機会も多くなっている。作品の詳細情報や制作者の情報を見ることができるため、企業の採用担当者にも注目されている。

PR

先生 INTERVIEW

市谷和久さん

DEAは、ゲーム業界を目指している方が、"ゲームメーカーに就職するための力"を、確実に付けることができるスクールです。また、就職するだけではなく、就職してから現場で活躍できるように、しっかりとした実力を養えるような教育を行なっています。

現在、日本人同士の競争という時期は終わっています。市場は世界に拡がっていますし、海外の、特にアジアの優秀なクリエイターも生まれてきています。これからは世界を相手に戦えるクリエイターになっていかなければなりません。そのためには、基礎をしっかりと作る必要があります。

世界を相手に競争する時代になります

説明会で「DEAには数学の授業もあります」と言うと驚く人もいますが、これは「ゲーム制作に必要だから」カリキュラムに含まれているのです。厳しいと感じる面もあるかもしれませんが、努力をしなくてはクリエイターになることはできません。好きなことに対してなら、努力をすることはそう難しくはないと思います。

DEAでは、入学前に「勉強ができる、できない」ということは一切問いません。やる気のあることが大事なのです。技術は当校で得ることができますので、心配はいりません。本気で「クリエイターになりたい」と考えている方に、ぜひ来てほしいと思っています。

学生 INTERVIEW

グラフィックデザインコース2年
大山久徳さん

―ゲームクリエイターを目指したきっかけを教えてください。

大山さん 特別なことはなく、興味があった、というごく普通の理由でゲーム業界を目指しました。

―DEAを選んだ理由を教えてください。

大山さん 決め手は学校見学で好印象を持ったこと、ゲーム単科であること、そして23社の出資企業という信頼感です。学校見学は数校行ない、比較検討してDEAに決めました。

―DEAで身に付いた力には、どんなものがありますか?

大山さん 技術力が大幅に上がりました。また、自分で意識することはなかったのですが、学校生活を続けるうちにコミュニケーションが上手に取れるようになっていました。自然と身に付いたという印象です。

―DEAの良いところを教えてください。

大山さん 教務室がオープンで先生に相談しやすいなど、環境面がいいと思います。また、日々真剣にやっていれば、先生は必ず見てくれていて、チャンスを与えてくれます。

―今後の目標を教えてください。

大山さん 就職がゴールなのではなく、スタートラインなのだということを肝に銘じて、まずはしっかりと日々の仕事を行ないたいです。そして、着実にステップアップできるようにしたいと考えています。

―最後に、現在スクール探しをしている人にアドバイスをお願いします。

大山さん ゲーム業界を目指す皆さんには、まずはチャレンジしてほしいと思います。どんな学校を選ぶとしても、自分自身の努力は絶対に必要になります。

日々真剣にやっていれば、必ずチャンスを与えてくれます

学生作品

「この作品は、背景にこだわって制作しました」大山さんが1年次に制作したもの。

SCHOOL DATA

- JR総武線大久保駅南口より徒歩3分
- JR山手線新大久保駅より徒歩10分
- 西武新宿線西武新宿駅北口より徒歩5分
- JR新宿駅西口より徒歩15分

資料請求&問い合わせ先

〒169-0074 東京都新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル4F
TEL:03-5330-2870
URL:http://www.d-e-a.co.jp/
E-mail:shiryo@d-e-a.co.jp
imode: http://www.d-e-a.co.jp/i/
J-sky: http://www.d-e-a.co.jp/j/

コース名

○ゲームクリエイター養成科
・プログラムエキスパートコース(2年制、3年制/午前部)
・グラフィックデザインコース(2年制、3年制/午前部)
・マスターコース(上記コース修了者、希望者のみ。飛び級制度あり)

学費

初年度(2年制)140万円、(3年制)合計102万円

入学資格

高等学校を卒業した者、または高等学校卒業に準ずる資格を有する者。

出資企業一覧

ACCESS/アスキー/アトラス/エニックス/カプコン/コーエー/コンパイル/スクウェア/セガ/ソニー・コンピュータエンタテインメント/タイトー/ディーワンダーランド/テクモ/ナムコ/ニフティ/任天堂/ハドソン/バンダイ/バンプレスト/マイクロキャビン/マイクロソフト/メディアワークス/鷹山(50音順)

就職実績

アトラス/アルテピアッツァ/オーバーワークス/カプコン/キャメロット/ゲームフリーク/コーエー/コンパイル/スクウェア/セガ/タイトー/チュンソフト/テクモ/トライエース/ナムコ/日本テレネット/日本ファルコム/ハドソン/マイクロキャビン/メディアワークス/モノリスソフト/ユークス(50音順)ほか多数

インフォメーション

学校説明会が今度の日曜(3月2日)と水曜(3月5日)に開催されます。興味がある人はこの機会に参加してみてはどうだろう。
※参加の申し込みは、電話かサイトで行なえます。
※会場など詳細は事務局までお問い合わせください

実践教育で抜群の就職実績を誇る
東京ゲームデザイナー学院

東京ゲームデザイナー学院は、6年連続で100名以上、創立10年で1000名以上をゲーム業界に送り出しているスクールだ。

5カ月後にはゲームを1本完成させる!

東京ゲームデザイナー学院は、6年連続で(名古屋ゲームデザイナー学院、大阪ゲームデザイナー学院含む)全校合わせて100名以上の卒業生をゲーム業界に就職させるという、素晴らしい就職実績を誇るゲームスクールだ。

コースはゲームデザイナー養成講座、ゲームキャラクターデザイナー養成講座など各カテゴリーにわかれ、年制は1～3年から選択できる(コースによる)。

パソコンは一人1台が使用できる体制。授業はフルタイムの午前10時から午後4時まで行なわれ、さらに授業終了後も午後8時まで自習が可能となっている。とにかく1日中パソコンに触れることによって実力がつくという、徹底した実践教育なのだ。このため、ゲームデザイナー養成講座の学生は、入学後60日で「ブロック崩し」、5カ月でC言語によるゲームを1本完成させることができるから驚きだ。

また、CGクリエイター養成講座などグラフィック系のコースでは、デッサンを重視して基礎力を高める訓練を行なっている。ほかにも、企画・シナリオライター養成講座では独自の"ゲーム心理学"という授業を行なったり、サウンドクリエイター養成講座では作曲だけでなく、サウンドドライバの制作も行なえるようになるなど、机上の空論に終わらせず、実践を重視したカリキュラムが組まれている。そのため、グングン実力が伸び、驚きの成長スピードを実感できるのだ。

初心者を、即戦力レベルのスペシャリストに!

東京ゲームデザイナー学院のカリキュラムの基本や教育方針は開校以来、変わっていない。これはいかに同校がゲームクリエイター教育に自信を持っているかということにも繋がる。その証明として、就職実績「毎年100名以上がゲーム業界に就職」しているという事実から、十分に納得できるだろう。

具体的に見ていくと、入学直後からすぐ授業に入り、夏休みは1週間のみという事例に代表される授業の絶対数の多さ、授業の休講が無いなど、なかなか真似をできない万全の体制で、一人ひとりの学びたいという気持ちに対応している。こうして1年中パソコンに触れることで、入学時に初心者であっても、卒業時には即戦力レベルのスペシャリストに成長している。そしてこれらはゲームデザイナー養成講座だけでなく、ゲームキャラクターデザイナー養成講座、CGクリエイター養成講座、3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座、企画・シナリオライター養成講座、サウンドクリエイター養成講座…とすべての学科で共通して実現できていることなのだ。

この教育体制があるからこそ、東京ゲームデザイナー学院の信頼と実績は非常に高いものとなっているのだ。

コンピュータは一人で1台使用できる。

基礎となるデッサンに力を入れている。

チームに分かれてデザインする、企画コースの授業。

このスクールのチャンス

朝から夜までフルタイムの授業で基礎力も応用力もアップ!

午前10時から午後4時までのフルタイム授業が、東京ゲームデザイナー学院の大きな特徴だ。授業では課題と出席を重視し、基礎を固めることに重点を置いている実践教育となっている。

しかも、放課後も夜8時まで自習が可能となっており、パソコンに触れる時間を非常に多くさいている。こうした教育体制によって、しっかりとした基礎が養われ、さらに技術や感性が磨かれるのだ。

学生作品

レベルの高い学生作品は、基礎の繰り返しによって生まれてくる。グラフィック系学科では、カリキュラムの約半分をデッサンにあてているのだ。

学生INTERVIEW

"プロの一歩手前"と意識しています

企画・シナリオライター養成講座1年
菅原健太さん

―東京ゲームデザイナー学院を選んだ理由を教えてください。

菅原さん 授業時間が長いことと、就職実績です。

―東京ゲームデザイナー学院の良いところを教えてください。

菅原さん 余計な行事がないので、授業に集中できることです。

―東京ゲームデザイナー学院で身に付いた力には、どんなものがありますか？

菅原さん 精神的な部分で成長したと思います。学んでいくうちに、自分は学生というより"プロの一歩手前"なんだと意識するようになりました。

―将来の目標を教えてください。

菅原さん 「素晴らしい企画」を作ることができるクリエイターになりたいです。

どこでも通用するクリエイターになりたい！

ゲームデザイナー養成講座1年
市村英之さん

―東京ゲームデザイナー学院を選んだ理由を教えてください。

市村さん 実は、決心するまでに熟考し過ぎました（笑）。最後のチャンスという感じで、飛び込み入学しました。

―東京ゲームデザイナー学院の良いところを教えてください。

市村さん 授業時間が長いことです。出席も重視されるので、「サボらないようにしよう」という気持ちになれます。

―東京ゲームデザイナー学院で身に付いた力には、どんなものがありますか？

市村さん 創造すること全般です。プログラムからコンピュータミュージックまで、いろいろ学べるところがうれしいです。

―将来の目標を教えてください。

市村さん どこでも通用する、ツブシのきくクリエイターになりたいですね。

多くの人に作品を認めてもらいたい！

ゲームキャラクターデザイナー養成講座1年
大竹寛子さん

―東京ゲームデザイナー学院を選んだ理由を教えてください。

大竹さん 短大卒業後に「絵を描く仕事をしたい」と強く思い、スクール探しをしていました。入学時期ギリギリだったので、直感で決めました。

―東京ゲームデザイナー学院の良いところを教えてください。

大竹さん 「鉛筆にこんなに種類があるの?」と驚くくらい、全くの初心者でしたが、全体的にレベルアップしました。

―東京ゲームデザイナー学院で身に付いた力には、どんなものがありますか？

大竹さん 好きなだけではダメで、仕事としてキャラクターを創造できるようになりました。

―将来の目標を教えてください。

大竹さん より多くの人に、作品を認めてもらいたいと思っています。

SCHOOL DATA

ACCESS

東京校
- JR総武線代々木駅より徒歩7分
- JR山手線代々木駅より徒歩7分
- 地下鉄大江戸線代々木駅より徒歩7分

資料請求&問い合わせ先

東京校 〒151-0053
東京都渋谷区代々木3-57-6
TEL.03-3370-2720

大阪校 〒530-0041
大阪府大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-6882-4980

名古屋校 〒453-0801
愛知県名古屋市中村区太閤4-9-26
TEL.052-452-5901

URL: http://www.tokyogame.jp
E-mail: info@tgdm.jp
mobile: web@tgdm.jp
（ここに空メールを送ってください）
FAX.03-3379-2394
※URL、E-mail、FAXについては、各校共通です。

コース名
- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- CGクリエイター養成講座
- 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座
- 企画・シナリオライター養成講座
- サウンドクリエイター養成講座

学費
初年度合計 100万円程度

入学資格
特になし。

就職実績
アトラス／アルゼ／カプコン／コーエー／コナミ／元気／サクセス／サミー／スクウェア／セガ・ロッソ／ソニー・コンピュータエンタテインメント／テクモ／データウエスト／ナツメ／ナムコ／日本ファルコム／ハドソン／フロム・ソフトウェア／マイクロソフト／ユークス／ハル研究所／トライエース／トムクリエイト／ソニックチーム／デジタルウェア／OLMデジタル／アイディアファクトリー／ドリームファクトリー／ヒットメーカー／SEGA-AM2／アルトロン／タムソフト／タクミコーポレーション／スティング　ほか多数

インフォメーション
学校見学は随時実施中。
平日は13時～18時30分、土日は13時～16時。要予約。

就職実績バツグンのゲームスクール

バンタン電脳情報学院

初心者からスタートできる教育制度と就職実績が自慢のバンタン電脳情報学院。有名メーカーへの就職者も数多く誕生しているスクールだ。

初心者でもプロになれる！

東京の恵比寿に校舎を構えるバンタン電脳情報学院（以下バンタン）は、初心者から学べるゲームスクール。バンタンならではの特徴的な教育システムが用意されているため、安心して勉強することができるのだ。

まず、入学時にはスタートアップシステムがある。これはパソコン初心者のバックアップ制度で、授業で必要なパソコンの基本的な操作から基本知識までをしっかり教えてくれる。これで、入学時の不安を取り除くことができるだろう。パソコンそのものの初心者からでも、安心してスタートすることができる。

また、授業は少人数制クラスのマンツーマンレッスン。授業中には講師の先生が一人ひとりの机を回って、個別指導をしてくれる。分からない部分や詳しく聞きたいこともその場で聞けるので、しっかりと学ぶことができる。

さらに、フォローアップ授業という補講的なシステムもある。ここで補習や復習を行なうことができるので、授業に遅れがちだと思ったらフォローアップ授業を受ければ解決するはずだ。これなら、「授業についていけない」などで挫折することなく勉強することができるだろう。

これらの制度によって、入学時にまったくの初心者であっても、卒業時にはプロのクリエイターになることができるのだ。

就職実績は圧倒的！

バンタンは数多くの有名企業に卒業生を送り出している。カプコンやスクウェアといった、超大手企業へ就職した卒業生も多い。その証拠として、パンフレットには歴代の卒業生100人ものコメントが掲載されている。いずれも大手企業で活躍しているクリエイターだ。

また、今年度の卒業生も、多くがゲームメーカーへの就職を果たしている。

内定者INTERVIEW

目標を持つことがゲーム業界への近道！

バンタンは業界で役立つ知識を得られる学校だと思いますし、就職実績も高いので入学しました。ゲームプログラムを学ぶのは初めてでしたが、授業では疑問が出たらすぐに講師へ質問できたし、もともと理数系が強かったので、僕に向いていると確信できました。哲学の講義では、いろんな方向からモノを考える機会もあり新鮮でした。就職してからもゲームプログラマーとして創りたいゲームを創るため勉強を続けていきます。まず目標を持つことがゲーム業界への近道ですね。

ゲームプログラム科
草川友精さん
株式会社ナムコ内定
ゲームプログラマー

なりたい自分になる！

講師の先生に相談しながら、就職活動を進めていました。アドバイスを頂きつつ、2カ月間かけて創った作品を提出したことが、内定につながったと思います。

クリエイターを目指すなら、「なりたい自分になる」という思い込みが大切ですね。

ゲームグラフィック科
黒木渉さん
株式会社フロム・ソフトウェア内定
ゲームグラフィッカー

バンタンでアピールできる自分になれた

僕は大学を卒業しましたが、絶対ゲーム会社に就職したかったので、専門的なゲームの知識を学べるスクールを探していました。バンタンなら実務的で専門的なスキルが確実に身に付くと思ったので、入学しました。

現場のプロである講師の先生から学んでいたので、面接ではプログラムに関する質問にもしっかり対応でき、ほかのスクールにないアセンブラ言語のカリキュラムを修得したことも注目されました。バンタンでゲームに限らず、いろいろなことに挑戦して視野を広げることができたので、アピールできる自分になれたと思います。

ゲームプログラム科
細萱光太郎さん
テクモ株式会社内定
ゲームプログラマー

内定者INTERVIEW

プレイして成長できるゲームを創りたい！

ゲームプランナー科
森専正さん
株式会社ユークス内定
ゲームプランナー

バンタンの紹介もあって、内定が決まりました。ユークスは頑張って仕事すれば鍛えてくれる社風なので、「グッ」ときましたね。
将来は、ゲームをプレイしてユーザー自体が成長できる"人生の一大事！"みたいなゲームを創ろうと思います。

第一志望のゲーム会社に内定！

ゲームグラフィック科
前田耕蔵さん
株式会社フロム・ソフトウェア内定
CGデザイナー モデラー

フロム・ソフトウェアは第一志望の会社だったので、面接ではかなり緊張しました。しかし、バンタン主催のプレゼン面接を経験したことがすごく役立ちました。
また、実技試験はバンタンの授業で学んだ3DCG技術でパスできました。プロの講師による授業のおかげだと思います。

ゲームプログラム科からでもプランナーになれる！

ゲームプログラム科
松澤茂男さん
株式会社キャメロット内定
ゲームプランナー職

バンタンなら、ゲームプログラム科にいても、ゲームプランナーの実力が身に付きます。プログラムと両方の技術が得られますよ。
現役でプランナーをしている講師の先生から教えてもらえますし、企業にゲーム企画をプレゼンテーションするチャンスももらえます。

バンタンは、ライバルといえる友達を作れる！

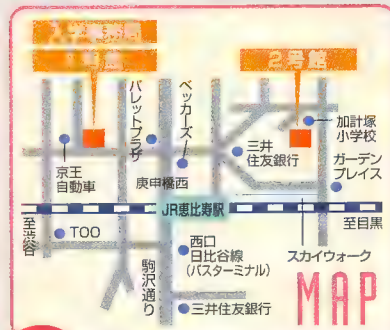
ゲームグラフィック科
岡崎彬子さん
株式会社ヘッドロック内定
ゲームグラフィッカー

バンタンでは絵の基礎から学ぶことができ、グラフィックの実力が身に付きました。
友達ともライバル心を持って絵を描き続け、お互いに技術を高め合っていけました。そうした環境があったことも、就職内定につながったと思っています。

大切なのは、いっぱい遊んで自分の作品を創ること

ゲームグラフィック科
橋本暁さん
元株式会社内定
3DCGデザイナー

バンタン独自の、学生が企業にプレゼンテーションをするイベントで気に入っていただけたことがきっかけで、1カ月以内で採用が決まりました。
大切なのは、学生時代にいっぱいゲームで遊んで、自分の作品を創ることです。

SCHOOL DATA

ACCESS
●JR山手線・埼京線恵比寿駅徒歩5分
●地下鉄日比谷線恵比寿駅徒歩5分

インフォメーション

資料請求&問い合わせ先

〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14
TEL:0120-51-0505
URL:http://www.vantan.co.jp/dennoh/

学費

初年度（2年制）～148万円、教材費別途

出願資格

高等学校を卒業した方、および平成15年3月高等学校卒業見込の方。大検合格者で満18歳以上の方。他国での通常課程による12年の学校教育を修了した方。出願に際し、他国からの留学生、色盲・色弱、大検受験中または受験予定の方は入学事務局までお問い合わせください。

説明会は随時行っています。
※平均25名の少人数制クラスのため、定員が締め切られるコースもあります。4月からの入学をご検討の方は、お早めにフリーダイヤル0120-51-0505までお問い合わせください。

コース名

- ゲームプログラム科（2年制／昼間部）
- ゲームグラフィック科（2年制／昼間部）
- イラストレーション科（2年制／昼間部）
- ゲームプランナー科（2年制／昼間部）
- ゲームライター科（2年制／昼間部）
- ゲームサウンド科（2年制／昼間部）
- ゲームクリエイター総合科（3年制／昼間部）
- EXゲームグラフィック科（3年制／昼間部）
- EXゲームプログラム科（3年制／昼間部）

就職実績

エンターブレイン／カプコン／コナミ／セガ／テクモ／ソニー・コンピュータエンタテインメント／ナムコ／ハドソン／バンプレソフト／フロム・ソフトウェア／トライエース／アトリエドゥーブル／モノリスソフト／キャメロット／アイディアファクトリー／ユークス／ビバリウム／アートゥーン／ポリゴンマジック／メトロ/トワイライトエクスプレス／ネクステック／ドワンゴ／アスペクト／ハイウェイスター／アルファ・ユニット／サクセス／悠紀エンタープライズ／オーパス／シエスタ／ボトルキューブ／山猫／フライングシャイン／アトラス／スクウェア ほか多数

"理想的教育は理想的環境にあり"というモットーの下、優秀なクリエイターを輩出している日本工学院専門学校。最新の設備を含めた学習環境の良さが自慢のスクールだ。

歴史と実績の伝統校

学校法人片柳学園
日本工学院専門学校
日本工学院八王子専門学校

理想的教育は理想的環境にあり!

日本工学院専門学校・蒲田校（以下、蒲田校と略）は、創立から半世紀以上の歴史を持つスクールだ。姉妹校には日本工学院八王子専門学校（以下、八王子校と略）、日本工学院北海道専門学校がある。"理想的教育は理想的環境にあり"をモットーに掲げ、その方針は創立以来ずっと変わらない。

設置学科は、六つのカテゴリーに分かれ、蒲田校・八王子両校併わせて全54学科、どの学科にも体験入学があるため、十分に納得したうえで入学できる。また、複数学科によるコラボレーションも行なわれており、ゲームクリエイターコースの学生が制作したゲームに、CGクリエイターコースの学生がキャラクターを提供したり、そのキャラクターボイスを声優コースの学生が担当するなど、多くの学科を持つ日本工学院ならではの協力体制が魅力となっている。それぞれを専門に学ぶ学生が手掛けるため、本格的な作品がいくつも誕生しているのだ。

整った設備と強力な就職サポート

設備は非常に充実しており、SGIのハイスペックマシンが導入され、アプリケーションも『Maya』などがインストールされている。これらの機器は実習や卒業制作で使用するだけでなく、放課後の自習や自主的な作品制作で使用することもできる。

また、就職に強いのも日本工学院の特徴だ。スクール主催の合同企業説明会、全国で活躍する16万人以上の卒業生など、幅広いネットワークが強みとなっている。こうした万全のサポート体制が、高い就職率につながっているのだ。

このスクールのチャンス
夜間部でチャンスをつかめ!

2003年4月より、マルチメディア科に夜間部が設置される。授業開始は18時15分からとなっているので、働きながら、もしくはダブルスクールでの通学も可能だ。

昼間部と異なる点は、各コースに分かれず幅広く学ぶことができる部分。昼間部が基本的に分野のスペシャリスト育成を目指しているのに対し、夜間部ではマルチに対応できるクリエイターを育成するシステムとなっている。また、定員も少なく少人数制となっているので、集中して学ぶことができるのだ。

先生 INTERVIEW

三年制でしっかりと基礎作りができます

日本工学院では、プログラムを中心にクリエイターとして必要な実力をすべて身に付けることができます。徐々にステップアップできるように指導していますので、初心者でも大丈夫です。

マルチメディア科三年制のメリットは、学ぶ期間が長いため、しっかりと基礎作りができることです。学びながら制作の楽しさを感じられるスクールです。

学生 INTERVIEW

ずっと生き続けるようなゲームを創り出したい!

―日本工学院で身に付いた力には、どんなものがありますか?

織戸さん 技術、考え方、コミュニケーション能力など、総合力が付いたと思います。

―現在、スクール探しをしている人にアドバイスをお願いします。

齋藤さん 学べる内容が多岐にわたるので、興味を持って学べる人に日本工学院を勧めたいです。

―将来の目標を教えてください。

織戸さん 自分自身が死んでしまっても、忘れ去られずに生き続けるような作品を作りたいと考えています。

SCHOOL DATA

ACCESS 蒲田キャンパス JR京浜東北線・東急池上・多摩川線蒲田駅西口より徒歩3分

インフォメーション

体験入学：3/16(日)、3/22(土)、4/20(日)、5/11(日)、6/15(日)
見学説明会：3/8(土)、5/24(土)、6/28(土)

資料請求&問い合わせ先

日本工学院専門学校
〒144-8655 東京都大田区西蒲田5-23-22
0120-123-351

日本工学院八王子専門学校
〒192-0983 東京都八王子市片倉町1404-1
0120-444-700
URL：http://www.neec.ac.jp

日本工学院北海道専門学校 姉妹校
〒059-8601 北海道登別市札内町184-3
0120-666-965
URL：http://www.nkhs.ac.jp

出願資格

高等学校を卒業した者、および平成15年3月高等学校卒業見込の者。外国での通常課程による12年の学校教育を修了した者。大検合格者。その他、上記と同等以上の学力があると認められる者。

学科・コース

○マルチメディア科三年制
蒲田校 ・ゲームクリエイターコース
・CGクリエイターコース
八王子校 ・プロデューサーコース
・ゲームクリエイターコース

○マルチメディア科
・ゲームソフトコース
・コンピュータグラフィックスコース
・デジタルクリエイターコース
・マルチメディア科 夜間
○情報処理科三年制
○情報処理科
○情報処理夜間
○パソコン・ネットワーク科
○ITネットワーク科 ○インターネット科、他

学費

初年度
昼間部 1,200,170円～1,371,720円
夜間部 771,160円

全国に校舎を持つヒューマン・アカデミーゲームカレッジ。幅広いネットワークを持ち、全国の企業との産学共同体制で優秀な人材を育成しているゲームスクールだ。

産学共同体制と熱心な講師が自慢のゲームスクール

総合学園ヒューマン・アカデミー ゲームカレッジ

全国展開で即戦力クリエイターを育成!

総合学園ヒューマン・アカデミーゲームカレッジ(以下、ヒューマン)は、全国七カ所に校舎を持つゲームクリエイター専門校。各校舎はそれぞれ地域の企業との産学共同体制を敷いて優秀な学生を育てている。

ヒューマンには四つの専攻があるが、1年次には基礎に加えて、自分の専攻以外の授業を受けることができる。自分以外の仕事内容を知ることは、実際に現場で仕事をする際に、円滑なコミュニケーションを取るための役に立つのだ。

2年次にはチームを組んで共同制作を行なう。この共同制作は実際の制作現場と同様の手順で行なわれるため、ゲーム制作の手順を身に付けることができるのだ。ここで制作された作品は、可能な限り多くの場所で発表される。こうした作品が企業の目に触れて、スカウトされたというケースもある。

ヒューマンの自慢は講師にあり!

ヒューマンの特徴は優秀でフレンドリー、そして熱心な講師。年度や専攻、校舎を問わず、学生インタビューでは必ず「講師の先生が熱心で、親身になってくれる」との答えが返ってくる。質問や相談も気軽にできるため、途中で挫折してしまう心配がない。

さらに、有名クリエイターを招いたゲームフォーラムや特別授業を頻繁に行なっている。業界のトップクリエイターの授業を至近距離で学ぶことができるのだ。

また、就職の際には数回にわたって行なわれる就職ガイダンスや進路希望調査があり、模擬面接などのように、個人個人への指導も徹底している。ヒューマンには、チャンスを活かすための環境がしっかり整っているのだ。

このスクールのチャンス インターンシップでチャンスをつかめ!

インターンシップ制度は、授業の一環としてメーカーに勤務し、ゲーム制作に携わるというものだ。さまざまなゲームメーカーとの協力体制で、多くの学生がこのインターンシップ制度を活用している。

通常のインターンシップは、二週間程度の短期間というケースが多い。しかし、ヒューマンの場合は、一カ月以上という長期間となっているので、就職につながりやすいのだ。

NEWS ヒューマンゲームアワード2002

昨年末にヒューマンの学内発表会である、「ヒューマン ゲームアワード2002」が開催され、全16作品が発表された。会場を一番沸かせたのは、射田さんが率いるROYAL PROJECTの「ロイヤルグランプリ」。

学生INTERVIEW

ゲーム企画専攻 射田大史さん

自分の味が出る作品を作りたい!

—ゲームクリエイターを目指したきっかけを教えてください。

射田さん 文章を書くことが好きで、シナリオを作りたいという気持ちが強かったことがきっかけです。僕の場合は、高校で最も早く進路が決まりました。少しでも早く仕事がしたかったことが理由です。

—ヒューマンの良いところを教えてください。

射田さん 同じ道を目指す仲間が多いこと、それと先生が非常に頼りになることです。いろいろなアドバイスをもらえます。先生は現場を知っているクリエイターなので、言葉の重みが違いますね。

—ヒューマンならではのチャンスには、どんなものがありますか?

射田さん 発表の場が多いことが、チャンスにつながると思います。

—将来の目標を教えてください。

射田さん まずは一人前の仕事をできるように頑張りたいです。将来は、自分の味が出る作品を作りたいと思います。

—ゲームクリエイターを目指す人に、アドバイスをお願いします。

射田さん 講師の先生を追い越すつもりで、思いきり努力するといいと思います。

SCHOOL DATA

資料請求&問い合わせ先

校舎	〒	住所	TEL
札幌校	〒060-0004	北海道札幌市中央区北四条西5-1 アスティ45ビル 12F	0120-52-3860
仙台校	〒980-6114	宮城県仙台市青葉区中央1-3-1 AER 14F	0120-050-459
東京校	〒169-0075	東京都新宿区高田馬場4-4-2	0120-89-1588
名古屋校	〒460-0008	愛知県名古屋市中区栄3-18-1 ナディアパークビジネスセンタービル 9F	0120-491-758
大阪校	〒542-0081	大阪府大阪市中央区南船場4-3-2 at human御堂筋ビル 9F	0120-06-8601
神戸校	〒650-0021	兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1 三宮センタープラザ東館 5F	0120-495-338
福岡校	〒810-0001	福岡県福岡市中央区天神1-1-1 アクロス福岡 4F	0120-49-1055

URL: http://www.athuman.com/d/2134/
mobile: http://www.athuman.com/ha/m/
E-mail: ha@athuman.com

ホームページがリニューアルしました! どんどんアクセスしてね!

コース名

○ゲームカレッジ
・ゲームCG専攻(2年制・3年制)
・ゲームプログラム専攻(2年制・3年制)
・ゲーム企画専攻(2年制・3年制)
・ゲームサウンド専攻(2年制・3年制)

○コンピュータカレッジ
・インターネットビジネス専攻(2年制)
・インターネットエンジニア専攻(2年制)
・情報処理専攻(2年制)
・画像処理専攻(2年制)
・制御エンジニア専攻(2年制)

○アート&デザインカレッジ
・まんが専攻(2年制)
・CGデザイン専攻(2年制)
・グラフィックデザイン専攻(2年制)

○マスコミ芸術カレッジ
・声優・DJ専攻(2年制)
・タレント専攻(2年制)

《夜間・短期講座》 春・秋開講(3カ月〜1年)

○C言語プログラマー養成講座
○ゲームプログラマー(RPG、ADV、SLG)養成講座
○ゲームプログラマー(オンライン、ネットワーク)養成講座
○ゲームグラフィッカー養成講座
○ムービークリエイター(ゲーム、アニメーション、映像編集)養成講座
○同人ゲーム制作講座
○グラフィックモデラー養成講座
○同人まんが制作講座
○お笑い芸人養成講座
○声優・タレント養成講座

※設置専攻・開講講座は校舎によって異なります。お問い合わせください。

学費

初年度費用 東京校 145万円
(平成13年度実績) ※校舎にて異なります。

入学資格

高等学校卒業以上

就職実績

アトラス/カプコン/元気/コナミ/スクウェア/セガ/タイトー/ドワンゴ/ハドソン/メディアエンターテイメント/日本ソフトウェアデザイン/NTTシステム開発/NTTドコモ/日本IBM/ネクサスインターラクト/シャープ/富士通ソフトウェア/松下電工/日本一ソフトウェア/富士フィルム
ほか多数(順不同)

インフォメーション

学校説明会

各校入学事務局へお気軽にお問い合わせください。体験入学や有名クリエイターを招いてセミナーなどがあります。いまならご希望された方全員に、ヒューマン・アカデミー特製 ゲーム業界就職読本をプレゼント!

COLORFUL HIGHSCHOOL

青春クイズ カラフル ハイスクール

いよいよ発売まで一カ月！
彼女たちにアタックするための秘策・直前情報を授けよう!!

■使用基板：SYSTEM10

高校生活最後の一年

傍にいてくれるのはだれになる？

恋も青春もクイズから!?

このゲームは1月号でも紹介したように、4月に高校三年生となった主人公と四人の女の子が翌年3月に卒業するまでのストーリーを追う4択式クイズゲームだ。

物語は月単位で進行し、一カ月内には二つのステージが存在する。ステージはさらに「出会い」「クイズ」「ストーリー」パートに分かれている。クイズパートで女の子たちとの親密度を示す「運命のハート(以下ハート)」を集め、卒業の日に意中の子へ告白、両想いになれれば大団円だ。11カ月の物語で22回経験する事になるイベント、ハートの数で分岐するエンディングなど、展開もかなり豊富だぞ。

ハートの数はエンディング以外にも大きく影響する要素。例えば、「出会い」パートではハートが多い女の子と出会う確率が増えるし、ハートが一定数無いと見られない特別なイベントも存在する。

そして、ハートについて特に注意すべきは、クイズパートで獲得したハートが、「目の前の女の子」には50％、「答えたクイズジャンルに対応した女の子」には100％与えられる点。考えなしに回答すると、好きな子以外のハートばかりが増え、全自動で二股三股に……。

気配りある恋の駆け引きを展開したり、心の赴くままプレイして運命の人を捜してみたり。左の対応ジャンル一覧を頭にたたき込んで、君だけの多彩な青春を謳歌してほしい！

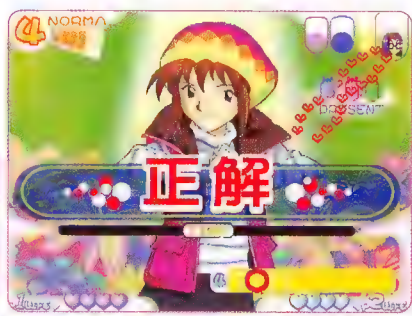
ストーリーもボリュームたっぷりで、クイズも問題数7000以上。歯応え十分の難問が君を待つ！

画面上に、正解のジャンルに対応した女の子のイラストが表示される

女の子の性格をよく考えて！

レッツ・エンジョイ・カラフルライフ!!

ゲームを遊ぶ上で、どうやって女の子にアタックしていくか。その過程を一気に説明しまっす！

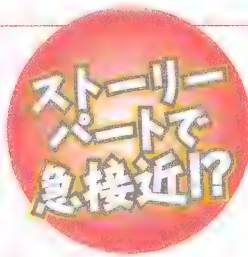
会いたい女の子を捜そう!

ステージ開始直後、四人の内だれを捜しに行くか選択。ステージ全体に関わる重要なパートだが、最初の出逢いはランダム。だがハートが溜まっていけば……!?

クイズを切り抜けろ!

クイズパートは、ハート分配にも気を遣うとかなりの難所。しかし、知恵と勇気と恋心があれば何とかなる……ハズ。青春の勢いとプレゼント」で突破だ！

素早く回答すると獲得ハート数が増えるので、好きな子のジャンルの問題には超反応必須。直前に選んだ選択肢によっては女の子の心づくしで有利なボーナスが付くこともあるぞ！

窮地はプレゼントボックスで回避。強力なのに結構頻繁にもらえるので、どんどん使おう。恋の前に敵なし!!

ストーリーパートで急接近!?

選択肢などでハートが大きく変動し、女の子たちの意外な一面なども明らかになるストーリーパート。クイズ以上に気合いを入れて臨め！

設定資料集は187ページへGO！

バブルを一気にちぎる（落とす）と、ゲージはたくさん増加するよ。

あずまんが大王 PUZZLE BOBBLE パズルボブル

Text：三軒茶屋あずパズ部

あずまんが大王パズルボブル
- ■メーカー：モス／タイトー
- ■ジャンル：パズルゲーム
- ■操作方法：1レバー＋1ボタン
- ■発売日：2002年12月12日（稼働中）
- ■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

パズルゲーム「パズルボブル」に人気コミック「あずまんが大王」が合体！　お目当てのボーナスピンナップを目指して頑張ろう！

♪ボイスリスト

先月号では紹介し切れなかったキャラクターのボイスを一挙公開！　コンティニューぎりぎりまで、席を立たずに聞いてみよう！

ちよ

- 「ワーイ！」　ボーナスピンナップ表示時
- 「わたしのせいです」　コンティニュー1
- 「次はがんばります～」　コンティニュー2
- 「もう大丈夫ですじょ？」　コンティニュー3
- 「いそいでください」　コンティニュー4
- 「あうあう、ごめんなさい」　コンティニュー5
- 「もう一度やりましょう」　コンティニュー6
- 「頑張りましょう」　コンティニュー7
- 「たいへん！　たいへん！」　コンティニュー8
- 「あの、あの、私」　コンティニュー9
- 「足手まといですか？」　コンティニュー10
- 「ターイトッ！」　タイトーシグネーチャ
- 「ブギャッ！」　ゲームオーバー
- 「モードを選んで下さい」　モードセレクト
- 「対戦方式を選んで下さい」　ルールセレクト
- 「コースを選んで下さい」　コースセレクト
- 「キャラクターを選んで下さい」　キャラクターセレクト

よみ

- 「ほれ、どうだ？」　ボーナスピンナップ表示時
- 「おまえ犯人か？」　コンティニュー1
- 「あ……まじで悔しそう」　コンティニュー2
- 「シュークリーム分が足りない」　コンティニュー3
- 「食べ過ぎた……」　コンティニュー4
- 「手伝ってやるから」　コンティニュー5
- 「もう一度チャンスを」　コンティニュー6
- 「パワーを入れてくれ」　コンティニュー7
- 「歌はこころなんだ！」　コンティニュー8
- 「朝食抜いたのか？」　コンティニュー9
- 「やり直せ～」　コンティニュー10

（見出し判読不能）

- 「これなら……」　ボーナスピンナップ表示時
- 「機嫌……悪かったかな」　コンティニュー1
- 「がんばれ……」　コンティニュー2
- 「こ、今度こそ……」　コンティニュー3
- 「秘策があるんだ。」　コンティニュー4
- 「もう一回やっていいのか？」　コンティニュー5
- 「あきらめちゃだめだ。」　コンティニュー6
- 「ほんとに怒ってないですか？」　コンティニュー7
- 「そこまで期待しちゃいけない」　コンティニュー8
- 「死んでない……死んでない……」　コンティニュー9
- 「もっと写真をとろう」　コンティニュー10

（見出し判読不能）

- 「あずまんが大王パズルボブル」　タイトルコール
- 「レディー」　READY
- 「ゴー!!」　GO
- 「アウト！」　OUT
- 「クリアー」　クリア

大阪

- 「いくで」　ボーナスピンナップ表示時
- 「あかん、あかんでー」　コンティニュー1
- 「しっかりせな」　コンティニュー2
- 「なんとかしてえな」　コンティニュー3
- 「がんばりやー」　コンティニュー4
- 「あれえ～」　コンティニュー5
- 「もういっぺんや」　コンティニュー6
- 「犯人は私！」　コンティニュー7
- 「なんでなん？」　コンティニュー8
- 「しっぱいやー」　コンティニュー9
- 「ワンアゲイン」　コンティニュー10

とも

- 「とりゃー」　ボーナスピンナップ表示時
- 「私は元気じゃん」　コンティニュー1
- 「回転防御！　失敗……」　コンティニュー2
- 「つっこみが違うぞ」　コンティニュー3
- 「わたしじゃないよ」　コンティニュー4
- 「一瞬でも輝いたさ」　コンティニュー5
- 「このゲームの伝説によれば」　コンティニュー6
- 「うわっちょっと待ってストップ！」　コンティニュー7
- 「気にするな」　コンティニュー8
- 「やりなおして～」　コンティニュー9
- 「今がチャンス！」　コンティニュー10

神楽

- 「ようし！」　ボーナスピンナップ表示時
- 「プラス思考だ！プラス思考！」　コンティニュー1
- 「またやろうぜ」　コンティニュー2
- 「まあ……気にするな」　コンティニュー3
- 「気をおとすな」　コンティニュー4
- 「案外うまくいくかも」　コンティニュー5
- 「どんまいどんまい」　コンティニュー6
- 「おっと！一度だけじゃ解らないだろ」　コンティニュー7
- 「ごめんな、頑張ってたのに……」　コンティニュー8
- 「どうして私はがさつなんだ」　コンティニュー9
- 「ヘルプ！　ヘルプミー!!」　コンティニュー10

あるかでぃあイラスト大王

前号に続き読者のあず魂を大掲載やー

（宮城県　STO君）
☆ちよちち風バブルンが嫌過ぎる……。君は知っているか!?　何げに今回はこども高校生特集だということをっ！

☆ペンネームのように思っているなら、なぜよみを描かない（笑）！

あずボブ事典　一部のゲームセンターのあずボブ台では、キャラクターになりきって、あずまんがセリフをつぶやきながら対戦するという、微笑ましくもエッジな光景が展開されています。大会などにも使いやすいゲームだと思うので、オペレーターの皆さまにイベントを開催していただきたいものです。キャラ限定大会なんかどうですか？　神楽オンリー大会あったら熱いんですけど……。

ありのままを受け入れる——

私たちが組んで負けた事ある？

『兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編』速報第二弾！
今回は新キャラ二人を含めた四人の特殊能力を紹介するぞ。
また「登場キャラクター当てクイズ」に続く、読者参加企画第二弾。
「兎イラストコンテスト」の開催も決定!!
みんなで『兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編』を盛り上げよう！

兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編
■メーカー：童／タイトー
■ジャンル：麻雀ゲーム
■操作方法：麻雀コンパネ
■発 売 日：今春予定
■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text：福田サクテル

 協力：近代麻雀／株式会社デジキューブ ※注：ゲームロゴ・画面写真などはすべて開発中のものです。実際の製品版とは異なる場合があります。

キャラクター＆特殊能力紹介

ビデオゲーム「兎 -野性の闘牌-」シリーズ最大の魅力は、個性溢れるキャラクターたちだ。原作でキャラクターが発揮している才能を、ビデオゲーム麻雀という舞台でうまく表現しているぞ。今回は第一弾として新キャラを含めた四人を紹介だ！

ウルフ（柏木 [illegible]）

冴え刺さる闘気

ウルフが持つ「[illegible]御能力」とは、テンパイした際に自らが[illegible]により相手を萎縮させ、能力を[illegible]しようというものだ。

[illegible]れている自称真打ち（笑）

新庄 香那

美しき棘花

[illegible]なりそうだ。

[illegible]りの女子中学生♥

ウサギ（武田 俊）

眠れる野性

「[illegible]」を持つウサギの防御力は[illegible]なら青く光るぞ。

だれがなんといおうと主人公。[illegible]ルフ同様ユキヒョウがスキ。[illegible]勝負強さには[illegible]も一目置いている。

ユキヒョウ（山口 [illegible]）

艶やかな美獣

[illegible]振り込みは御法度だ！

[illegible]な苦労人。ウサギがお気に入り（？）

イラストコンテスト開催！

第二回『兎 -野性の闘牌-』読者参加企画である「兎イラストコンテスト」を開催するぞ！

イラストコンテストの入賞者には原作者である伊藤 誠先生のサイン入り豪華賞品をプレゼントするぞ。好きなキャラクターを描いて奮って参加してくれ！

イラスト投稿については、183ページにあるA-Fro内【イラスト作品投稿規定】&【CGデータ作品投稿】を参照するといいだろう。

●イラストあて先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
アルカディア編集部
「兎イラストコンテスト」係

今月の海底ツモ！

役満クラスの衝撃的ニュースだ！ 何とデジキューブよりPS2ソフト『兎-野性の闘牌-THE ARCADE』が発売されるぞ!! 詳しい情報は44ページでチェックしよう。プレゼントもあるぞ。園長並の豪運でぜひ手に入れてくれ！

兎の耳寄り情報

3月号23ページの『山城麻雀編登場キャラ当てクイズ！』において表中5番の与那峰さんの名前が間違っていました。正しくは『与那峰 友次（32歳・既婚・小二の娘あり）』です。読者の皆さま・伊藤先生・童さま、そして与那峰さま、大チョンボしてしまい申し訳ありませんでした。

引用：兎 うさぎ[ー野性の闘牌ー]（竹書房刊）

~ビート・レイジング ⅡDX~

BEAT RAIZING ⅡDX Special Edition

several images of "8th style"

今月は『ビート・レイジングⅡDX』スタート以来初！ なんと4ページのスペシャルエディションでお届けだよ！ 前半パートは『8th』の中でもムービーの人気が高かった楽曲をセレクトして公開。後半は人気投票＆久々のGOLI氏描き下ろしイラストギャラリーでHeat Upだ！

airflow

『8th』稼動初期に話題騒然となったのが記憶に新しい、Mr.T氏作曲の「airflow」です。3DCGとも、アニメ絵とも見える女の子が優雅に空を飛ぶムービーを目にして、筐体を前に足を止めた人も多いんじゃないでしょうか？

結局は空を飛ぶ夢だったわけですが、夏休みの宿題を前に居眠りしてしまうなんて、いかにもほのぼのしていていい感じですよね～。ちなみにこの女の子の名前は「トモちゃん」というんだそうです。

音楽におけるメロディーの効能を映像側に求めると、それは「キャラクターを用いた演出に相当するのかなー？」という考えが、『8th』の制作を通じて頭に渦巻いていました。メロディー重視のMr.Tサウンドのムービー化を初めて手掛けるに当たって、「インパクトがあり、最も適したスタイルとは？」を模索してみました。ⅡDX自体が根ざしているクラブカルチャーは垣根の無い自由な世界ですし、ネタ系としてではなく真面目に取り組みました。(VJ-GYO)

ⅡDX 独特の質感がある女の子、トモ。これは3DCGアニメーションを擬似的にセルアニメーションのように見せる「セル・シェーディング」という手法で描かれているそうです。なんでもⅡDXのムービーでは初めての試みということで、完成までにはかなりの時間がかかっているみたい。初めてとはいえこの出来栄え!! さすがというしかありませんな。

Blame

good-cool氏の"Blame"は数あるEUROBEATの中でも、かなりROCKしている楽曲です。ストーリーは、美夏、優里、彩香音の三人による本気のレースで、苦戦する美夏がここぞとばかりにコーナーリング勝負を挑むものの、突っ込み過ぎてスピン！　後続の優里と彩香音がうまく切り抜けてほっと一息。しかし美夏は大ショック……というもの。そして、ここから話が「Drivin'」のムービーにつながっているのでした。

ⅡDXのムービーは世にいうミュージックビデオに近く、基本的に先立つ音楽があって映像を制作していきます。ユーロビート系ムービーでは『3rd』から美夏、続いて優里、彩香音というキャラクターを配したものを制作し続けてきたのですが、今回は先にイメージやらシナリオがあって、後から複数の音楽を合せていただいたような映画的手法を擬似的に再現してみました。そのため、編集よりも素材制作を重視した作りになっています。(VJ GYO)

Drivin'

EUROBEATといえばこの人！　NAOKI、そしてPaula Terryによる"Drivin'"です。"Blame"で事故未遂をした美夏は彩香音と優里の誘いを断って一人残り、優里に出会う前に独りで車の運転にハマっていたころを思い出して走り出します。陸橋の上から様子を見守っていた優里も、美夏のホットな走りを見てひと安心。次のミニレースでは、美夏が練習で身に付けた鋭いスピンターンでほかの二人を圧倒するのでした。

同種のジャンルで同じBPMの二曲ですが、敬愛する[illegible]曲者のそれぞれの個性を反映して、どちらもドラマチ[illegible]が分かれている楽曲ですので、続けて聴くと起承転[illegible]イメージが浮かびます。二つのムービーの話の流れは[illegible]ージに沿っています。ですが、台詞があったりするわけではないので話の展開が分からなくならない程度に編集上[illegible]を持たせて、ミュージックビデオ的な味付けを変えています。(VJ GYO)

ⅡDX "Blame"と"Drivin'"は、最近優里と彩香音とのレーシングテクニックの差を感じ始め[illegible]い悩む美夏が、二人との本気のレース中に気負い過ぎてコーナー[illegible]スピンを起こし、レースに負けてしまったことで落ち込むものの、純粋にレースにはまっていたころの自分を思い出すことで迷いを吹き飛ばし、再び熱い走りを取り戻す、というお話になってます。

The Popularity Poll of ⅡDX

THESE ARE OUR FAVORITES!!

フェイバリットナンバース 5th シリーズ集計結果

上位の順位は前回と変わらないが、"A"はポイントでかなりの大差を付けており、人気はさらに高まっているようだ。そして"LOVE IS ORANGE"や"夜のサングラス"など【8th】新曲群の人気が高まりつつある。"LAB""symbolic"などの上位の常連となっている新曲と併せて、ニューエイジを作り上げるか!?

1st A D.J.Amuro [114.1pts.]

前半と後半のBPMの差に期待感と疾走感を感じられる。クリアしたいです……(泣)(新潟県 B2U-REN-styleさん)/か、階段があッ!!(東京都 dj sonic君)

その楽曲や演出の秀麗さ、高難易度が呼ぶカリスマ、プレイ時の爽快感と、あらゆる要素が大人気! パフォーマンス用の曲として、また登竜門として、【7th】での登場以来"A" Feverはいまだ止まらず!!

2nd LAB RAM [87.5pts.]

コレ聞くとハジけます!!(広島県 神蔵みうさん)/音が良く、ムービーも独特でいいです。(愛知県 矢島修平君)

圧倒的なレイヴ感、シンプル&スタイリッシュな『ビートマニア』伝統のムービー。この曲にhighな元気を分けてもらっているプレイヤーも多いよね!

3rd Colors(radio edit) dj TAKA [76.0pts.]

何度聞いても飽きない曲。世界中に広めたい!!(千葉県 無職貧音楽君)

哀愁を漂わせながらも、暖かく胸に響く歌声とメロディーライン。「MDで聞いています!」というファンが多く、不朽の名曲の座は安定か!?

"A"が不動の人気を確立!? 急浮上してきた新鋭にも期待大!

1st	A	D.J.Amuro	[114.1pts.]
2nd	LAB	RAM	[87.5pts.]
3rd	Colors(radio edit)	dj TAKA	[76.0pts.]
4th	V	TAKA	[57.0pts.]
5th	Absolute	dj TAKA	[53.2pts.]
6th	symbolic	TaQ	[34.2pts.]
7th	桜	Reven-G	[30.4pts.]
	Love Me Do	AKIRA YAMAOKA	
9th	TAKE ON ME	ANGELA	[26.6pts.]
	LOVE IS ORANGE	Orange Lounge	
	DYNAMITE RAVE	NAOKI	
	.59	OutPhase	
11th	memories	TAKA	[22.8pts.]
	蒼い衝動	NAOKI feat.YUKI	
	夜のサングラス	good-cool feat. すわひでお	

THE 3RD SERIES OF FAVORITE CHARACTERS

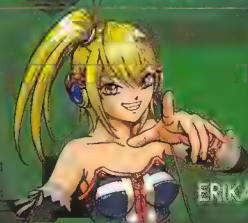
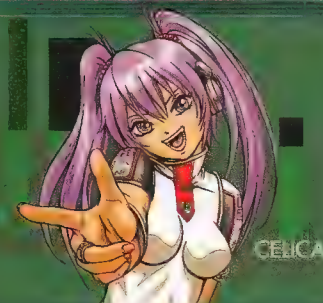
第三回フェイバリットキャラクターズ集計結果

ついにと言うべきか、静かに人気を集めていた士朗が今回ついに大躍進! エリカを追い抜き、2位に浮上した。1位のセリカともその票差はわずか。ついに女王の時代が終わるのかと目が離せない状態だ!

1st	セリカ	[152.1pts.]
2nd	士朗	[134.8pts.]
3rd	エリカ	[100.0pts.]
4th	エレキ	[91.3pts.]
5th	ユース	[69.6pts.]
6th	リリス	[47.8pts.]
7th	英田偵里	[39.1pts.]
8th	ニクス	[34.8pts.]
	デュエル	
10th	TAKA	[30.4pts.]
	ツガル	
	セム	

士朗、ついに2位へ浮上!! 不動のトップに肉薄!?

2nd 士朗 [134.7pts.]

3rd エリカ [100.0pts.]

1st セリカ [152.2pts.]

セリカ……リザルトのセリカに一目ボレ!(福岡県 志郎君)/やっぱりⅡDXの顔でしょう!(北海道 KNJY君)/やっぱりかわいい!(熊本県 AS君)

士朗……負けず嫌いなトコロに共感! 一緒にLvUPしたいです(笑)。(神奈川県 霧雨亜也虎さん)/彼に会いたいがために、ⅡDXを極めたい!(愛知県 はるさん)/かっこいいです。めっちゃ好きデス! だけど十段をクリアしないと出ない……士郎さーん!(泣)(栃木県 東海林翼さん)

エリカ……元気っ子[illegible](東京都 A-GOさん)

ⅡDX 今回の人気投票で最も[illegible]されたのは、何といっても士朗の大[illegible]。今月になって[illegible]、[illegible]セリカに迫っていた。リザルト画面で彼を見たいがために[illegible]っているというプレイヤーも多い。セリカの安定した人気を[illegible]とするならば、士朗の人気は[illegible]ってカンジ?[illegible]今後[illegible]曲の方も含めて大[illegible]が来るか来ないか、決めるのはキミの投票からね!?

K-Na

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #11
name：K-Na（ケイナ）
age：?
blood type：A
born：KOBE
favorite：Mr.T、ゲームの着メロ、手作り弁当、黒い炭酸飲料

関西は神戸の出身。硬いツンツン頭が目印。
現在はフリーランスのプログラマー兼エセギタリスト。
ゲーセン店長の鐵やコックのジルチと新感覚肉体派バンドを始めるも、リーダージルチのネーミングセンスと作詞能力レベルの低さから鐵と二人して反発。そのため、現在トリオは早くも壊滅の危機（本音はナイアに勝ったジルチが気に入らない）。
実は世界でも10本の指に入る神戸の大富豪の跡取りでもある。生まれる前から定められた自分の将来に疑問を持ち、自力で生きていく道を望んだ。
仲間内では、財閥令嬢であるツガルのみがその正体を知っている。両親はツガルを通じて何かと説得に当たるが、今のところは庶民の生活が気に入っており、帰る気はあまり無い。
エリカからの頼みで妹の行方を財閥の強力なネットワークで捜索していると、ふとしたことから事実にたどり着いてしまう。いつ真実を二人に教えるべきか一人困惑している。そんなこんなで半年以上時期を逃し、今も手作り弁当をモグモグとゆっくり食べる始末。
世界中の国家関係重要ネットワークに何度も侵入した天才ハッカー「α CLOCK」としての裏の呼び名も持つ。
密かにリリスに友人以上の感情を抱いている。
納豆にはマヨネーズ。豆好き。

"GOLI" Comment

Yo, how you been, bro !
てなわけで、今回はイケイケケイナ。なんか「8th」の時に黄色かったから黄色を主色にしてみました。そういえば、最近は緑黄色野菜をよく食べてます。鍋がおいしい季節はいいですね。でも、もう2月も終わりです。現在は次期バージョン制作中ですが、×××で○○○な△△△△となっております。まぁ、頑張っておりますですスタッフ一同。ではVJ GYO氏にここで一言。GYO「KANIKAZEひいた！」……ありがとうございました。

INFORMATION OF BEAT RAIZING ⅡDX

今月もたくさんの投稿に投票、ありがとーっ！　引き続き各部門で受け付けているので、よろしくお願いします!!

●大好評！　フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ
どちらのも投票は「巻末のアンケートハガキ自由欄に書いて」送ってくればOKです。今月の投票者プレゼントは大人気の「8th」販促用ポスターを、抽選で5名の方に。ダルマ&ツガルのポーズがキマったメタリックなあれです。なお投票された方でこのグッズを希望される場合、プレゼント番号を「12」と指定してくださいね(もちろんほかのプレゼントを希望してもOKです)。両部門への同時投票も大歓迎。選出理由やこのコーナーへの感想など書いてくれるとありがたいです。

●ⅡDXキャラクターイラスト投稿、募集中!!
皆さんのイラストにⅡDX開発チームの方がコメントしてくれるという、凄モノの企画！　イラストのデータ投稿については、以下のアドレスへ送ってくれてもOK。サイズなど細かい規定は、A-Fro投稿規定を見てくださいね。

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
「ビート・レイジングⅡDX」係
Eメール：roizing@arcadiamagazine.com

ⅡDX 「ビート・レイジングⅡDX」では、皆さんから「この曲のムービーが見たい！」「こんなコンポーザーさんを取り上げてほしい」などなど、ご意見を募集しております。人気投票を書いたハガキの片隅にでも、感想とご意見をちょろっと書いておいてもらえると、すっごくありがたいです。かゆいところに手が届くコーナーを目指していますので、いろんな声を聞かせてください。

ポップンな関係 No.21

ポップンの秘蔵バンド「サセブラ」、ついに本誌初登場！

SASEBO BROTHERS インタビュー！

今回はCS版で活躍中、SASEBO BROTHERSが登場！　ボーカル担当のYUMETOさんと、ベース担当のBACKYさんを直撃！　バンド名の由来や音楽的スタイル、人気急上昇中のナンバーにまつわるお話まで語っていただいた。このインタビューで君も「サセブラ」通になれる!?

熟成された名曲のヒミツ

――まずはインパクトのあるバンド名の由来を教えてください。

YUMETO　最初は別のバンド名でやっていたんです。でも、僕とドラマーが佐世保出身で、周りから「佐世保の子がいるバンド」と地名で覚えられてしまって(笑)。そこで、SASEBO BROTHERSになりました。

BACKY　俺は横浜出身なんですけどね(笑)。

――港町つながりですね(笑)。ところで、ポップンに参加されたきっかけは？

YUMETO　ライブハウスで活動していた時に、Nazo²鈴木さんに声を掛けていただいたのがきっかけですね。それからレコーディング作業に入って、楽曲のストックも増えてきて……その中から、CS版『6』で"Flapper"を採用してもらいました。うれしくて、『6』を買っちゃいましたよ(笑)。

BACKY　ウチにはポップン専用コントローラーがありますよ。YUMETOは通常のコントローラーでやってますけどね(笑)。

――"Flapper"は、元からあった曲なんですか？

YUMETO　そうです。ポップン以前に作った曲で、何回か作り直しているんです。絶対イケると思っていたので、採用されたのは本当にうれしいですよ。"Flapper"は歌詞にヒネリが欲しかったので、そこにこだわりましたね。普通にラブソングを歌うというよりはちょっとクレバーで、単純な気持ちじゃない、という雰囲気の詞にしました。"Flapper"とかいう単語も普通ではないですけどね(笑)。

――CS版『7』の"エピキュリアンへの少数意見"はいかがですか？

YUMETO　この曲はシャッフルですから。それ自体が難しかったですね(笑)。

BACKY　"Flapper"同様、曲が出来てから、何度か制作し直してます。スネアのタメとか、ノリとか……すごくこだわっているので、じっくり聞いてほしいですね。

日本のボン・ジョヴィを目指して

――曲作りの行程はどうされているのですか？

BACKY　作詞作曲とも、YUMETOが作っています。

YUMETO　曲の大体の枠をバンドで作って、Nazo²鈴木さんとディスカッションして作っていきます。ポップンの中で、楽曲がすべて生音なのはウチだけなんですよ。"Flapper"も"エピキュリアンへの少数意見"も生音を使っています。

――それはスゴいの一言ですね。次にお二人の音楽的嗜好は？

YUMETO　とにかくBACKYはロック好きで車好きなんです。車で好きな音楽を編集して、ずっと流しているし。「この曲のここがいいんだよ」なんて言ってね(笑)。

BACKY　ちょっと彼を洗脳したんですよ。

YUMETO　それで僕もだんだんそういう音楽を聴くようになって、ROCKボーカリストとかにあこがれてましたね。

BACKY　俺は、今でもボン・ジョヴィになりたいけどね(一同笑)。ストレートなロックが好きなんです。

YUMETO　僕はロックの中でも、メロディーと歌詞がいいものが好きですね。エアロスミスやレニー・クラヴィッツ……日本だと松浦亜弥だったりしますが(笑)。

――あややですか！(笑)　では、SASEBO BROTHERSの得意なことは？

YUMETO　ライブには自信ありますね。

BACKY　演奏のスネアのタメやバンドのノリなどは、ほかのバンドに勝てる自信はありますよ。

――おおー、ポップンライブに出演したら面白そうですね。

YUMETO　実は出るんです！　CS版代表の一つとして、3月のライブに出ます。

――そうでしたか！　それは楽しみですね!!

YUMETO　見に来いよ！　というか、見てくださいスイマセン、という感じなんですけど(一同笑)。

BACKY　SASEBO BROTHERSがどんなヤツらなのか、見に来てください。

――では、読者へのメッセージをどうぞ！

BACKY　ゲーセンでやっている人たちすごくうまいですよね。どうやって練習してるんですか。教えてほしいです。

YUMETO　春が来たら、プライベートでもライブをしたいと思います。ゲームとして面白く、サウンドとしてかっこよく！　そんなSASEBO BROTHERSを、今後ともよろしくお願いします。

Profile

BACKY　神奈川県横浜出身のベーシスト。12／9生まれのO型。趣味は車をいじりたおすこと。新堂敦士さんのライブバンドでもベーシストを務めている。

YUMETO　長崎県佐世保市出身のボーカリスト。4／23生まれのA型。趣味は映画鑑賞・ゲーム。明るい曲調にマッチした、清々しい声の持ち主。

CHARACTER FILE No.20

FORCE

ジャンル名
CYBER ROCKABILLY

曲名
ダイナミック！アトミック！スペース・カウ・ボーイズ＆ガールズ

アーティスト名
新堂 敦士

出　身　カンサス生まれ
　　　　埼玉育ち
趣　味　映画鑑賞
[illegible]　チョコレート
[illegible]　納豆

突然のオファーでソロでステージに立つことになったフォース君。ミラクル4スピリッツだ！　がんばれ!!

まさに突然のオファーで描くこととあいなりました。正直言ってごめんなさい！
でも、不出来な子供ほどかわいいものです。一番のお気に入りです。（ミコシバ）

POP'N NEWSPAPER

第三回“pop'n music アーティスト大集合！”開催決定!!

大好きなあの曲をロングサイズで！ “Vocal Best 4” いよいよリリース!!

pop'n music Vocal Best 4
コナミミュージック／KOLA-025　3月19日発売
￥3,059(税込)

①0/1 ANGEL
②シリトリ
③Late Riser
④Can't Stop My Love
⑤森の鼓動
⑥夢有
⑦エピキュリアンへの少数意見
⑧林檎と蜂蜜
⑨Escapes from your love
⑩Flapper
⑪翔べない天使
⑫HONEY-BEE
⑬Over The Night
⑭BONANZA
⑮お天気とチョコレート RUM CUSTARD MIX
⑯掌の革命

ポップンなプレゼント

新堂敦士のサムライ症候群(シンドローム)

その24

～なんか気になる～ッ！の巻～

今日は土曜の夜の日曜の朝……。土曜日は大概遅い。っていっても起きるのが……じゃなくて、仕事が終わる時間。でもまあ普段も大抵、昼と夜が逆転してたりで、そういうトコは水っぽいッちゃ～水っぽいのかもなぁ……。なんて思う。そうはいうものの午前から仕事が始まる日や、午後には終わる時もあったりして、なかなかリズムが作れない。っていうか、思いっきり日本に居るのに、時々、本気で頭が割れんばかりの時差ぼけになったりする。イヤーン。

土曜の帰宅は大体……am5：00過ぎ。一人暮らしってまず、帰った時、真っ暗なのがどうしても好きくない。だから？　でもないかッ？　できるだけどっかの電気をつけて家を出ることにしてる。家に着くと真っ先にするのは、うがい→そしてアイスコーヒーを入れて→TVをつける。くわえ煙草はしたりしなかったり。どれもこれも意味があるのか無いのかは微妙です。一息ついて時計を見る。なんとなく？　そわそわし始める。が、本当は最近、少し楽しみにしてるような気も……。

am5：45、囲碁の番組……始まり始まり～。何にも考えずにボケ～っと、それでも真剣にそれを見る。でも実は、囲碁のルールを、一切知らない。まして分かろうとも思わない。白、黒、白、黒……。碁盤に石が埋まっていくのを見ながら「囲碁って、よく分かんねぇなぁ……」と思う。じゃ～寝りゃ～いいのに、その勝負の行方をじっと最後まで見守ってしまう。そして、全く分かんないくせに、解説者の解説までしっかり聞いている。そして、どうしても分かんないけど、今回は白が勝ったらしい。なんで黒は降参したのかなぁ？　んん～？　やっぱり分かんないッ！　でも気になる→でも知りたくない→でも気になる→でも知りたくない……。それよりも何よりも、なんでこの番組を毎週見ちゃうんだろう？　んん～？　でも……なんか気になる。

3月には東京と大阪でライブを行なう新堂さん。今年も突っ走ってくれてます！

ポップンの本が発売されたよ！

●キャラクターサイド
アーケード版「ポップン6」～「9」、そしてコンシューマー版「6」～「Best Hits!」のキャラクターを一挙掲載したよ！ さらに本邦初公開となるキャラクター情報もたっぷり載ってるよ!!

●アーティストサイド
楽曲提供アーティスト20組以上に最新インタビュー＆コメント取材を敢行！ あの大人気アーティストの素顔、楽曲に隠された秘話などがバンバン飛び出る！ しかもピクチュア[illegible]もスゴイ!!

●ソングサイド
史上初!! 過去最強の楽曲群を誇る「9」の全曲リストを中心に、ポップン全収録曲を掲載！ コンシューマー版オリジナル楽曲も掲載!!

お待たせしました！ 全ポップンミュージックファン熱望の声におこたえして、ポップンの魅力がぎっしり詰まった本を作りました!!

ポップンの魅力を、【キャラクター】【アーティスト】【ソング】の三つの角度からバッチリ掲載！

ポップンファンなら絶対に買ってうれしい1冊です!!

■絶賛発売中！
アルカディアのHPでも買えるよ！

http://www.arcadiamagazine.com/

ARCADIA EXTRA
pop'n music BOOK！
ポップンな関係EXTRA
定価2,095円＋TAX
全144ページ B5判 ISBN4-7577-1405-X

期間限定の新大陸出現！

『モンスターゲートⅢ』に最凶の対戦マップが存在した！
その名も「ドリームワールド」!!
プレイヤー同士が30日間で大陸の覇権を競い合う対戦新大陸なのだ！

「ドリームワールド」って何？

「ドリームワールド」は一定期間だけ出現する幻の大陸で、所有した城の数やレベルで順位が決められるのだ。一定期間を戦い抜き、上位に入賞できればボーナスメダルがもらえるぞ。正に真の勇者を決定するためのワールドバトルなのだ！

「アイランズ」をクリアしていれば、だれでも参加できるぞ。戦いの日に備えて、冒険に必要なアイテムや防衛用のガーディアンを集めておこう！　ただし職業が「見習い」だと転職する必要があので注意しよう。

注目の出現条件は一体!?

気になる「ドリームワールド」の出現条件は以下の三つだ。特に「3」に関してはプレイヤー自身の努力が必要なので頑張ろう！

1：2003年3月15日以降
2：モンスターゲートⅢが2カ月以上稼動している店舗
3：ファイナルワールドの城が全て制覇されている店舗

出現条件を満たしていたら、今度は参加資格（※左記参照）を手に入るのだ！

モンスターゲートⅢ
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：メダルRPG
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2002年12月（稼働中）
■使用基板：ー

MONSTER GATE Ⅲ
モンスターゲートⅢ

頑張れ！報酬は莫大だ!!

「ドリームワールド」では所有している城（砦）の難易度によってポイント（10～80ポイント）が与えられる。これに「クリアした城数×10ポイント」を加算した合計ポイントにより順位付けがされるのだ。

そして3位までに入賞すれば、獲得ポイントに応じた配当が得られるぞ。

3位ならばポイント分、2位はポイント2倍分、そしてトップならポイント3倍分だ!!

真の勇者に贈られる富は莫大なのだ！

この世界を攻略できるか？

「ドリームワールド」の舞台はこの大陸だ（写真右）。

何とこの大陸に配置されている砦や城は、30日間の対戦期間が始まるとアイランド、ショートプレイ、各ワールドに配置されている城（砦）からランダムに選出されてしまうのだ。

しかも「ドリームワールド」でゲームオーバーになってしまうと大変。「ドリームワールド」に再挑戦するには翌日まで待たなければならないのだ。

この大陸を制覇した者こそ真の勇者なのだ！

ルーレットはオトナの調べ

Golden Roulette
ゴールデンルーレット

これぞカジノ！　これぞメダルゲームの礎！
真冬の夜には、飾りも演出もいらない真のオトナのゲーム、
「ゴールデンルーレット」がよく似合う……。

ゴールデンルーレット
■メーカー：大平技研工業
■ジャンル：ルーレット
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

メダル「始めてみよう」物語

本格ルーレットで、気分はギャンブラー

さて、アルカデメダル部の今月のターゲットは「ゴールデンルーレット」。まさにカジノの王さま、メダルゲームの祖。メダルを楽しむにはここから始めなければならない（連載開始から3年以上経ってますが）！

知ってる人も多いでしょうが、ルーレットは0～36まであるホイールにボールを転がし、どの数字に入るかを的中させるという単純なゲーム。数字をピタリと当てれば大もうけだが、奇数か偶数か、赤色の数字か黒か、といった二者択一の当て方もある。倍率は低いが、ベット数を上げれば、この方法でも大もうけできるわけだ。左の表・数字レイアウトのように、賭け方はさまざま。二つの数字のうちのいずれか（図1-C）、六つの数字のうちのいずれか（図1-F）などの確率と倍率をしっかりと理解して賭ければ、必ず増えるはずだ!?

現金の代わりにチップを数字の上に置いてベット！　マフィア系の映画でよく見るあの雰囲気をゲーム性とともに完全再現している本作。今回もメダル部（おじゃとK）が3000円200枚（自腹）で勝負！

ベットポイントと倍率

図1

		0		00
1to18	1st 12	1	2	3
		4	5	6
EVEN		7	8	9
		10	11	12
◆（赤）	2nd 12	13	14	15
		16	17	18
◆（黒）		19	20	21
		22	23	24
ODD	3rd 12	25	26	27
		28	29	30
19to36		31	32	33
		34	35	36
		2-1	2-1	2-1

[illegible]

インサイドベット		
例	当たり数字	倍率
A	4	36倍
B	8 or 11	18倍
C	16、17、18	12倍
D	19、20、22、23	9倍
E	0、00、1、2、3	7倍
F	28、29、30、31、32、33	6倍

アウトサイドベット		
例	当たり数字	倍率
g[※1]	3、6、9…30、33、36のタテ列	3倍
h[※2]	25～36	3倍
i	1～18	2倍
j	偶数	2倍
k	赤	2倍
l	黒	2倍
m	奇数	2倍
n	19～36	2倍

※1：1、4、7…と2、5、8…のタテ列も同様
※2：1st12は1～12、2nd12は13～24

HOLDでつかんで、SETでベット！

8方向レバーとHOLD&SETの2ボタン操作

必勝法発見!!　最大の欠点も発見!?

ルーレットには有名な必勝法がいくつかある。代表格が「マーチンゲイルの法則（倍賭けの法則）」。オッズが2倍の場所（図1-i、n）に1枚賭ける。外れたら2枚、またまた外れたら、4枚という具合に賭ける。ここで当たれば、（獲得枚数8枚）－（3回分のベット7枚）＝1枚増、という数式が成立する。確率1/2なので、理論上はすぐに当たるはず。少しずつ、確実に増えるのだ！

おじゃ&Kは、マーチンゲイルの法則を実践する。二択だけに次々と的中、メダルは確実に増え続ける！　しかし、喜ぶそぶりが全くない。K「メダルは増えるけどイマイチ面白くないね」おじゃ「これじゃメダル設置作業だな」。そう！　ホイールを転がるボールがベットした数字に「カッコーン!!」と入る際の期待や興奮を全く味えないのだ。う～む、マーチンゲイルの法則の欠点は、面白味が無いということであった。

ボールの行方に興奮しつつ、それでいて、メダルも増える法則はないものか？　試行錯誤の結果、二人は必勝法もどきを編み出した。まず、Kの法則。1st12、2nd12、3rd12（図1-l）のうち2カ所に10枚ずつベットする。2/3（66.7%）の確率で、1ゲームにつき10枚増となる！　連勝をもくろんだKは、10ゲーム限定勝負に挑む。結果は7ゲーム的中、見事に210枚を獲得した！　210枚から総ベット枚数を引くと…プラス10枚!?　7回も当てたのに!?　なんだこりゃ。ダメダメだKの法則……。

続いて、おじゃの法則。なんとこの男は、横一列ベット（図1-C）を12列中11列に10枚ずつ賭ける離れ業をやってのけた。11/12（91.7%）の超高確率で、1ゲーム10枚増える計算だ。この方法で連戦連勝を遂げるも、盛者必衰、やはりハズレはやってくる。初黒星は、偶然にも12ゲーム目。過去11連勝で獲得した110枚が一瞬でアワと消えたのである。これまた、ためだこりゃ。

オトナの男二人がカジノで真剣勝負。[illegible]……

大当たり[illegible]を控え、当たっ[illegible]のだ

本文で紹介した「マーチンゲイルの法則」ですが、これはルーレットや競馬などあらゆる「投資」に適用される法則なのです。当たりが出るまで倍賭けを続け、一度でも当てれば、今までの負けを一気に取り戻すというのが基本的概念なのです。このようにルーレットには勝つための法則がいくつか存在するのでインターネットなどで調べてみよう！　（K）

勝負してこそゲーム！データ解析はほどほどに

計算ばっかりしていた二人は、ふと気がついた。K「俺たちは遊ぶために来たんじゃないのか？（正しくは仕事のため）」。おじゃ「なぜゲーセンで頭を痛めにゃならんのだ。確率なんてポイだ。確率は、統計学的に正しいだろうが、常に赤・黒＝1：1…なんてことはない（下記のゲームデータ参照）。メダル数が少なくなった二人は確率の呪縛から逃れた。Kは、ラッキーナンバーという5 ＆ 8（図1・B）に10ベット、おじゃは0 ＆ 00へ10ベット。当たれば一気に180枚だ。「来い来い……来ぉ～～い！」ホイールに向かって念じる二人。同じ場所に賭け続け、ハズレ続けても、この盛り上がりはイイ！

取材時間は残りわずか。迎えた57ゲーム目がラスト勝負。Kはドラマチックな展開を願い、「ルージュの7」へ全メダルを。おじゃは、誕生日と年齢に引っかけ、12、31、28の3点へ10枚ずつベット。運命のホイールスタート。ゆっくりと回転するホイール。逆回転で落ちていくボール。次の瞬間、ボールはある数字に吸い込まれた。その数字は5。「あ、あ、あ～～っ!!」。

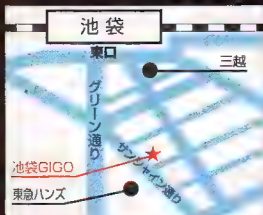
これまで自分のラッキーナンバー5に賭けつづけてきたK。最後の最後でたまたまの浮気心が、悪い意味でドラマチックな展開を見せ付けてくれたのでした。

「プププ（ハズしたくせに人を笑うおじゃ）」。

池袋GIGO

今回「ゴールデンルーレット」を取材させていただいたのは池袋GIGOさまだ。メダルゲームのラインナップがとても充実しているぞ。もちろんビデオゲームもね。

アルカディアクーポン加盟店でもあるので、ぜひ足を運んでもらいたい、というか行かなきゃ損！

池袋 / 東口 / 三越 / グリーン通り / サンシャイン通り / 池袋GIGO / 東急ハンズ

池袋GIGO
東京都豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル
☎03-3981-6906（代表）
☎03-3981-3603（カラオケ）

各フロアの営業時間
■アミューズメント（B1F~5F） 10:00 ～ 25:00
■太正浪漫堂（5F） 10:00 ～ 22:00
■シール機コーナー（6F） 10:00 ～ 翌 5:00
■カラオケ（6F） 12:00 ～ 翌 5:00

全57ゲームのゲームデータ

57ゲーム出現数字一覧

7	10	31	29	26	32	7	32	21	15
17	1	29	31	31	2	21	11	14	19
2	35	27	19	29	9	31	14	24	2
28	1	14	35	29	13	19	12	25	1
4	5	26	20	10	11	00	22	4	16
30	32	33	29	25	27	5			

1st~3rd12 確率

1st	2nd	3rd
17/56	16/56	23/56
30.4%	28.6%	41.0%

even・odd 比率

even	odd
22/56	34/56
39.3%	60.7%

赤・黒 比率

赤	黒
26/56	30/56
53.6%	46.4%

0・00出現確率

0・00
1/57
1.75%

ラスト1枚をルージュ（赤）の7へ！ そう！ ルーレットはギャンブルなのだ!!

OVERWORKS

This is Over Quality Works!!

DRAGON TREASURE
ドラゴントレジャー
©OVERWORKS/SEGA,2003

「サクラ大戦」や「エターナルアルカディア」などの人気作を送り出してきたオーバーワークスがAOU2003アミューズメント・エキスポに登場！ 初めてのアーケード作品は、何とプッシャー型のマスメダルゲームだ。その名も「ドラゴントレジャー」!!

気になるゲーム内容だが、単なるプッシャーではなくロールプレイングゲームと融合し、カードシステムによるプレイデータの保存を実現させている。正に社名の由来である「Over Quality Works」を象徴するようなすごい作品なので、続報を期待して待て!!

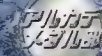
オーバーワークスとメカトロ研が贈る、メダルゲームとロールプレイングゲームの融合形態、それが「ドラゴントレジャー」だ！

ドラゴントレジャー
■メーカー：オーバーワークス・セガ（メカトロ研究開発部）／セガ
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：専用メダルシューター
■発 売 日：未定
■操作方法：―

OVERWORKSホームページ http://www.o-works.co.jp/
セガメカトロ研究開発部ホームページ http://www.sega-mechatro.com/

※画面は開発中のものです。実際の製品版とは異なる場合があります。

これが戦闘画面だ！モンスターにプレイヤーの攻撃が命中！しかも「2HIT」の文字が。ゲーム[illegible]気になる。

城内をひた走る「戦士」。これも壮大なストーリーの一幕。ほかにも「魔法使い」「盗賊」が登場するぞ。どんな個性を持ったキャラクターたちなのか早く知りたいよね！

この「ドラゴントレジャー」はソフトをオーバーワークスが担当し、ハード部分を「スターホース」や最近紹介した「ビンゴパーティスプラッシュ」を開発したメカトロ研究開発部が担当している。ショー会場でプレイした際に彼らが持つ家庭用・業務用で培った企画力や技術力を確かに感じることができた。今後の続報にも注意していてほしい。

金剛 脱衣門

長浩

脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙（コスモ）を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

ナースのお仕事門じゃろな！

夜勤雀棟

©Mink 1999　©CATS 2002

夜勤雀棟
- **■メーカー**：キャッツ
- **■ジャンル**：脱衣麻雀
- **■操作方法**：タッチパネル or 麻雀コンパネ
- **■発売日**：2003年1月12日
- **■使用基板**：専用基板＋DVD

夜の勤務は麻雀で!!

男子ならだれでもあこがれる白衣の天使に、あれやこれやとできるゲームが『夜勤雀棟』なのじゃ。ナースと夜勤という単語で、ピンときた輩もおるじゃろう。本作は、パソコン版アダルトゲームの『夜勤雀棟』を、業務用にアレンジしたものなのじゃ。

この『夜勤雀棟』には、アニメをふんだんに使った「夜勤病棟」モードと、実写のナース姿のお姉さんたちが脱ぎまくる「聖ユリアンナ」モードがあるぞい。

両モード共に映像が流れるのじゃが、実写は特にエロエロ。最初っからポロリありで、18歳未満はプレイ禁止になっているのじゃ。18歳未満の青少年は残念じゃろうがプレイしてはいかんぞ！

ちなにみ、18歳未満のための否エロエロモードも搭載しておる。脱衣門的には興味無しじゃな。

勝負は素早く安めでOK!!

ゲームルールは純粋な麻雀で、基本的にイカサマは無し。しかも、脱衣の条件はいたって単純。CPUの持ち点をゼロにするだけ。お互いの持ち点は二千点しかないので、リーのみだろうが何だろうが、上がってしまうのが得策だ。どんなに高い役で上がろうが、持ち点に加算されることはないので、上がられたら即ゲームオーバーとなるくらいの心構えでいよう。

最後まで脱がすと出現するパスワードを、HP（www.cats-net.jp）上で打ち込めば……後は自分の目で確かめてくれい！

コンティニュー時のみ、牌交換し放題というサービスが受けられる。それ以外はガチンコ。

アニメ？　実写？　看護婦だらけの麻雀大会！

①「夜勤雀棟」も～ど♥

上がれば、アニメ「夜勤病棟」のエロエロムービーが拝めるのが「夜勤雀棟」モードである。ナースをはじめ、五人の女の子が登場する。「新城 礼美」「神宮寺 成美」の二人は三人クリアした時点で選択できるようになる。

最初に選択できるのは三人だけだが、一人一人の脱衣シーンは長めなのでたっぷりと楽しめるのだ。

女の子を征服して、その陶酔感を味わおう！　ゆがんでいても愛は愛！　ということで一つよろしく。

コンティニューしたら、都合のいいように牌を交換しまくれ！　時間は短いのでバシバシいこう。

表示されているHPアドレス（www.cats-net.jp）にアクセスしておまけを楽しもう。携帯電話からもOKだ！

②「聖ユリアンナ」も～ど♥

「やっぱり実写でしょ！」という少年たちには、ナース姿のお姉さまたちが登場するこちらのモードがお薦めじゃ。ゲームルールに違いは無いが脱衣というより、ナース同士のカラミシーンなどが拝めるぞい。

ポール的には一番左の娘が好みとのことじゃが、ワシは一番右の娘がいいのう。まぁ、えり好みせんがの！

やっぱりナース服は脱ぐ瞬間が最も光り輝いているのう！　あ、ナースキャップはかぶったままでな!!

二人の看護婦さんが、あんなことやこんなことを!!　すご過ぎてアルカディアでは書けません。

こんな風に誘われたら……、ワシは……ワシは…………
ワシはぁぁ～!!

2月14日　負け組

ポール小沢

脱衣門をたたいた、新しくもない修行僧。海を渡ってきた日系2世らしい。最近は……最近は何やってるんだろう？　謎。好きな餓狼伝：泣き虫サクラ

桃杏和尚

脱衣の境地を極め、若きゲーマーに教えを説く高僧。最近は某ビーチバレーゲームでエロ水着収集中。毎日南国気分。好きな餓狼伝：久我重明さん

桃杏和尚（以下「桃」）：そもそも「夜勤病棟」ってどんなゲーム何じゃろ。　**ポール（以下「ポ」）**：ビョウインをブタイにしたエッチなゲームってかいてあるじゃナイデスカ。　**桃**：そのくらい分かってるわい！　**ポ**：そうならそうと言ってクダサイヨ。　**桃**：こ、このピチ○グソがぁ～っ。　**ポ**：主人公の名前は「比良坂 竜二」というお医者さんですね（左ページへ続く）

夜の病院に~~狂気~~驚喜の華が咲く！

過ちに揺れる心
新城 礼美

すべては妹のために
児玉 ひかる

失意の天使
七瀬 恋

妖艶なる女傑
神宮寺 成美

堕ちた純潔
藤沢 亜子

おウチでも夜勤雀棟！

今回紹介した『夜勤雀棟』じゃが、元々パソコンゲームだったのじゃ。それをキャッツさんがアーケードゲーム用にアレンジしたわけなのじゃ。興味のある人はオリジナルもプレイしてみてはどうかの？ パソコン版の『夜勤雀棟』は、『夜勤病棟』を作ったミンクさんから発売されておる。ぜひホームページにアクセスしてチェックするのじゃ！ え？ ワシ？ ワシはもちろんバリバリじゃよ！（意味不明）

ホームページでは、製品情報やイラストギャラリー、オリジナルグッズの通信販売などを行なっているぞ。

♥夜勤雀棟HP♥ http://www.mink.co.jp/lineup/yakinmj/

嗚呼！ あこがれのナース服！

ポール「オショー！ コンカイはなーすデスYO！」
桃杏「そういえば、お主はコスプレ系に（も）弱かったのー。興奮するのも無理ないか」
ポール「なーすハやんぐめんノあこがれデスYO！ オショーハキョウミなっしんぐ？」
桃杏「興味ありありじゃー！ 親友の見舞いに病院行ったが、ナースがズボン姿で一日ブルーになるほど白スカートに白ストッやはり白スカートに白ストッキングじゃないとなー！」
ポール「オフコース。なーすキャップもヒッスデスNE。なーすノあかしトして、サイゴまでツケテいてホシイデス」
桃杏「そうさな、最後までナースキャップはかぶっていてもらいたいの。外したら普通の人じゃからな」
ポール「トチュウでハズしちゃうビデオがオオクテ、ナエルこともシバシバデスー」
桃杏「ナースキャップあってこそのナース。この言葉を、ぜひそっち方面の業界さんに聞かせたいものじゃ」
ポール「イツノまにかビデオのハナシにナッテますネー」
桃杏「今回の『夜勤雀棟』にも、AVばりのエロエロ映像があるから問題無しじゃろ！」

裏

ポ：カレがキンムしているナースを「性奴」としてチョウキョウしていくというゲームですね。 **桃**：性奴に調教とは穏やかじゃないのう。 **ポ**：〜イエス！ その名も「調教型医凌シミュレーション」だそうです。 **桃**：医療の字が違うぞい！ **ポ**：コレでいいのデス！ **桃**：ふ〜む、何はともあれやってみるかのう。 **ポ**：何だかんだいってヤリたいだけネ？ **桃**：……。

バンプレストの内見会で新作プライズを大量発見！
もちろん3月登場予定のアイテムも要チェックだ!!

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう。

ぬいぐるみ：首などのくびれた箇所が狙いめ。

箱タイプ：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。

吊り下げラベル長細型：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

1 北斗の拳 コレクションフィギュア Vol.9

セガ・3月中旬登場・3種

ストーリーに沿ったラインナップや、原型製作を海洋堂が担当していることで話題の人気フィギュアシリーズも、ついに完結！　リン、バット、そしてケンシロウ。常に物語の中心で活躍したこの三人が、トリを務める。

2 新世紀エヴァンゲリオン ソープディッシュ

セガ・3月中旬登場・3種

ななななんと！　綾波、アスカ、ミサトの三人の入浴シーンをモチーフにしたソープディッシュ(石鹸置き)が登場!!　藤田幸久氏のモデルデザインによる、キュートでセクシーなポーズは必見ですぞ。

3 ラブひな Again 温泉卓球コレクションフィギュア

セガ・3月下旬登場・3種

ひなた荘の三人娘が温泉卓球で勝負！　なる、しのぶ、可奈子の浴衣姿を立体化した、浴衣マニア感涙モノの逸品だ。卓球台のパーツも付属しているぞ。

4 ギルティギアイグゼクス 胸像コレクション Part2

バンプレスト・3月上旬登場・8種

細部までこだわり抜いたデザインと、ゲームキャラクターならではの豊富なカラーバリエーションが話題を呼んだ、デスクトップフィギュア第二弾。カイ、イノ、紗夢に加え、ソルとブリジットのニューカラーもアソートされている。

5 CAPCOM ソフビフィギュアボックス ～妖艶！　モリガン編～

バンプレスト・3月下旬登場・2種

『ヴァンパイア』シリーズの人気キャラクター、モリガンをフィギュア化。1Pカラーと2Pカラー、二種類のバリエーションが用意されているぞ。妖艶なるグラマラスボディが、全長25センチのビッグサイズで迫る！

6 Hi☆Pai パラダイス パネルクロック

アルゼ・3月登場・3種

新プライズシリーズ始動！

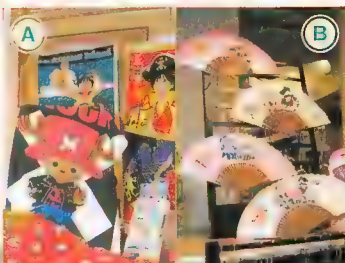
新たな『スーパーリアル麻雀』シリーズ『Hi☆Paiパラダイス』のプライズが、早くも登場する。第一弾は、三人の美少女のイラストが眩しいパネルクロックだ。

6·7月 注目アイテムはこちら!! バンプレスト プライズ内見会リポート

1月下旬に開催されたバンプレストの内見会にて、6・7月に登場するニューアイテムが披露された。数ある新作の中でも、特にアルカディア編集部が推すのはこのアイテムだ！

6月

A テレビアニメ「ワンピース」バスタオル2
B ギャラクシーエンジェル 描き起こし扇子
C 機動戦士ガンダム ウェザリング&ライトフィギュア ～畏怖！ ジオンの武人編～

7月

D おねがいティーチャー リアルフィギュア ～サマーバージョン～
E NARUTO -ナルト- キャラクターパネルフィギュア
F CAPCOM カプコンガールズDXフィギュア
G 機動戦士ガンダム ウェザリング&ライトフィギュア ～閃光！ 赤い彗星編～

7 どうぶつの森+ ぬいぐるみ Part5

SYSTEM SERVICE・3月登場・5種

ラインナップがますます充実！

シリーズ第五弾の登場です。プライズもゲームもロングランを続ける「どうぶつの森+」。「ぺりお」や「キャビア」などのニューラインナップに加え、人気キャラ「リセットさん」のセカンドバージョンも登場！

8 必殺仕事人 Tinibiz-joy（タイニビッツ ジョイ）

セガ・3月中旬登場・5種

今日はどこのどいつを殺ってくれるんで？

中村主水ら必殺仕事人の面々が、キュートなタイニビッツ ジョイになったぞ。なんと、斬られ役の悪代官が二人もアソートされているというこだわりぶりだ。

9 機動戦士Zガンダム DX可変モビルアーマー

バンプレスト・3月下旬登場・2種

ティターンズの可変モビルアーマー、メッサーラ&ギャプランの完全変形モデル。ギャプランに付属しているブースターは、これまで一般商品では立体化されたことがないレアものだ。

変形機構を完全再現！

10 ギャラクシーエンジェル おすわりフィギュア

バンプレスト・3月中旬登場・5種

プライズ界でもお気楽ゴクラク!?

テレビにゲームにコミックと、様々なメディアで好評のSFギャグコメディ「ギャラクシーエンジェル」。今月は、銀河を舞う五人の天使、エンジェル隊のデフォルメフィギュアが登場だ。付属のソファーをつなげれば、アニメのシーンも再現できるぞ。

今月のプレゼント

各メーカーさんからいただいた、魅惑のアイテムをあなたに。ご希望の方は216ページへ！

1	ラブひな Again 温泉卓球コレクションフィギュア	3セット
2	必殺仕事人 タイニビッツジョイ	3セット
3	CAPCOM ソフビフィギュアボックス ～妖艶！ モリガン編～	3セット
4	ギルティギアイグゼクス 胸像コレクション Part2	5セット
5	ギャラクシーエンジェル おすわりフィギュア	3セット
6	スーパーリアル麻雀 バレンタインキーホルダー	1セット

突撃! コミックトレジャー

ご挨拶

皆さまにゃっほ〜(笑)。コスパの中里であります。まだまだ寒いですが、いかがお過ごしですか?

さて、今回は先日大阪にて開催された「コミックトレジャー」に突撃取材を慣行致しました。大阪でのイベントは中里も久しぶりだったのでとても楽しみにしていたのですが、いやはや、大阪のコスプレ熱はすごかった! 我々関東人も負けていられない! と熱くさせられる感じでした。

イベント当日は、早朝から更衣室&受付に長蛇の列ができ、コスプレコンテストには40組近い参加者が集まり大盛況。その熱い模様をお届けします。各賞の受賞者の写真は、コスパ名古屋店店長の「たはら〜」が撮影しております。

それでは、個性豊かな各受賞者の皆さまの紹介をしつつ、当日イベントで撮影させていただいた方々のコスプレをご覧ください。

AM神戸特別賞

[illegible] ●ベスミス、のの、吉井いちご
[illegible]のは、ものすごくかわいいチョッパーが注目のこの方々。[illegible]

とらのあな賞

[illegible] マユ
[illegible]パーマン キングゲイナー
[illegible]ゲイナー
[illegible]で、こちらも話題になりそうです。

ゲーマーズ賞

[illegible]ない秀作です。細かい個所へのこだわり[illegible]の愛情を感じます。

コミックトレジャー賞

[illegible]発売された「デビルメイクライ」のダンテです。
[illegible]ほれぼれするほどのイケメンっぷりでした!

まだまだありますイベント写真

コンテスト以外でもハイレベルなコスプレが目白押しの「コミックトレジャー」。もちろんほかにもたくさんの方がコスプレで楽しんでいました。そこで、取材写真の一部を紹介しちゃいたいと思います!

コスプレ熱の高さと、イベントの楽しさも伝わって来ると思いますよ! それではご覧くださ〜い。

[illegible]衣装・アイテム・ポーズがマッチしていてカッコイイです。

[illegible]きれいに着こなしていて、存在感がありますね。

[illegible]さすがに似合っていますね。とてもかわいい感じです。

コス事典 いや〜、大阪はすごい。大阪の皆さんのコスプレ熱というかパワーには圧倒されました。しかも皆さんとても楽しそう。近ごろコスプレイヤーの方が減っているかなぁと思っていたんですが、そんなことはなかったんだと安心しました（笑）。これからは暖かくなりコスプレもしやすくなる季節ですので、とても楽しみです。

イベント写真続き

◆機動戦士ガンダム　リュウ・ホセイ【リュウ・ホセイさん】
原作から飛び出してきたかのようなリュウホセイです。似てる！

◆よばれて飛び出てアクビちゃん　アクビちゃん【犬上摂子さん】
細かく丁寧に作っております。ポーズもバッチリですね。

アーマー系のパーツがうまく出来ていてカッコイイです。

仮面ライダー王　隣のライアとの合わせだそうです。う～ん、見事な出来です。

次号は？

さてさて次号は、ファンお待ちかねの『ギルティギア』特集です！

編集部には早くも大量の投稿が舞い込んで来ており、ギルティギアシリーズの人気の高さがうかがえます。難しいアーマーパーツも多いギルティだけに、一体どんなコスプレが飛び出すのか今から楽しみです！

もちろん通常投稿も常に大募集しておりますので、皆さんご自慢のコスプレ写真をどんどんお送りください。

「コスプレしたら即投稿」ですよ(笑)。皆さまからの投稿お待ちしています！

投稿＆お手紙大募集

●投稿コスプレ写真
基本的にはアーケードゲーム中心ですが、あなたの自慢のコスプレ写真ならジャンルは不問。コスプレ…ム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店などを教えてください。その際、取材可能な場合は明記してください。

●団体さん
お友達同士のコスプレ…を取材させていただけます。

●コスプレカメラマンさんの投稿
コスプレイヤーさんご本人からの投稿以外にも、写真の腕を披露したい、カメラマンさんからの投稿も大歓迎！
・キャラクター名とコスプレネーム（被写体の方の）
・使用機材（カメラ／レンズなどなど）
・撮影環境…露出／絞り…使用フィルム
…を明記してください。なお、…プレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿してください！

●そのほかコスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでもあり。新コーナーのアイデア、この誌上でやってほしいことなど。

それぞれのあて先は…
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記してください。
皆さまからのお手紙、心よりお待ちしています。

GGXX キャラクター人気投票中間大発表！

大々的に募集しているギルティキャラ人気アンケート。いよいよ2月10日の締め切りを迎えて集計を開始した！ 各キャラまんべんなく票が入っており、熱い戦いを繰り広げているぞ！
「ポチョムキンには、僕以外票が来ないのでは……」と心配していた東京都のガーリック君、君のほかにも支持者は大勢いたから安心してくれ！ そんなこんなで、次回の「アソシエイションXX」では、人気投票の結果を大発表！ ちょっと現在の順位のヒントを。1位は某男性キャラ、最下位はなんと某女性キャラ!? 待て、次号!!

(埼玉県　ではいそ君)
☆清いというより欲望に忠実な一票の気が(笑)。

(大阪府　梢ネミさん)
☆女性票多し……恋する乙女パワーか。

(埼玉県　うようよさん)
[illegible]

石渡NOW XX

1月に行なわれた「A.S.H.」のライブ、観に来てくれた人たち、ありがとう。『GGXX』のミュージックをライブでやるという試みがほとんど初なので、会場のノリなんかが正直心配でしたが、当日は最高の状態。『GGXX』ファンとバンドの熱が最高潮に達していたので、僕としてもホントにうれしかったです。これからもこんな風に、音楽とゲームというコミュニケーションで盛り上げっていければいいな、なんて思う素敵な一日でした。

今月の格言
「君の前に、税金を無駄遣いしている道路はないだろうか？」

ガトリングアーティスツ＋

銀河におけるギルティイラストの一大集積地にして、ギルっ子必見のお楽しみコーナー、今月も開幕!!

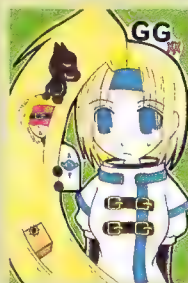
(埼玉県　天漢架楠さん)
☆まさに"姐御"の風格十分！ あっしら、付いていきますぜ！

(京都府　矢吹伝らいくさん)
☆ほのぼの風味がとってもよくってよ。オチもそれっぽいし(笑)。

(福岡県　槻白燎さん)
☆ソル＝バッドガイ聖騎士団時代のお話もゲームにならないですかね〜。

[illegible]、今回のアソシは拡張2Pバージョンでお届け！ いつものレギュラーコーナーから、気になるキャラ人気投票の中間発表、加えて、「GGXX」の音を彩るバンド"A.S.H."のライブリポートも掲載!!

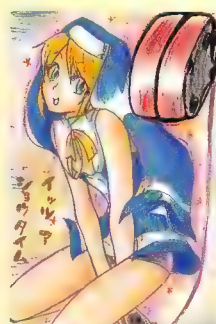
(東京都　クロさん)
☆フレンチカジュアル入った服で闘っているところも見たい!? よね？

(東京都　良月君)
☆毎日悩んで、人は強くなる。それが前に進むということ。

(愛媛県　岩代稚沙さん)
☆今気付きましたが、組織の方って、長髪ぞろいなのね。掟か？

(長野県　若槻カエデさん)
☆ギルティキャラで一番血ノリが似合って、なおかつそれがセクシィ！

需要と供給
今月の美少年部屋リターンヅ＋

てなわけで、相変わらず投稿量の多いブリっち(微妙)のイラストコーナーでいす。実は隔月連載っぽいのではないか？ という疑念もどこ吹く風、今月もリリースしまー。

(東京都　ローグさん)
☆エプロンドレスも極めて似合う。うお、いい企画思い付いた！

(神奈川県　マリ夫さん)
☆闘うよりもステージに立った方がお金を稼げるのでは!? とか。

(埼玉県　時雨鳥さん)
☆おお、少年のような活発さDA！ って、男子やっちゅうねん(完)。

(三重県　茜巳マリコさん)
☆このカラー、女の子には特に人気ですね。…… 野郎にも。

(大阪府　相沢ぱみこさん)
☆つ、捕まったら君の青春が終わるよ！ いろんな意味で！

(群馬県　橘月萌さん)
☆いけない……村を出てからというもの、毒されっぱなしよこの子。

(岐阜県　飯塚ミルさん)
☆もうどうにでもしてというラブリーさが満ちあふれてるじゃないのさ！ 良

ゲー事典　上記のローグさんのお葉書のキャプションを書いている時に突如閃いた新企画、その名も「ブリっち更正衣装部屋」ッ！ 何とか男らしくなりたいと努力しているブリジットに、男らしい衣装を着せて男気を上げてやろうぜ！ そう、彼にナース服やメイド服、チャイナ服などなど、男っぷりが上がる衣装を着せたイラストを送ってくれ！ 送って……くれっ!!

―GGXXサウンドを感じた日―

A.S.H. LIVE REPORT

最強の4ピース!!!!

去る1月19日(日)、『ギルティギア イグゼクス』のゲームサウンドを手掛けたメンバーによる究極のバンド「A.S.H.(アッシュ)」のライブが開催された！

冷たい小雨が濡らした地面の下、地下二階に位置する「LIVE INN ROSA」は、真冬の寒さなど感じさせないほど熱く盛り上がっていた。

「A.S.H.」は、昨年の「Sammy's CUP」において初お披露目。それから約3カ月、2回目のステージにして単独ライブを決行した。当日は、メンバーのファンだけでなく、ライブハウス初体験の「GGXX」ファンが数多く詰めかけ予想以上の盛り上がりを見せた。

演奏はなんと2時間超・全22曲にも及ぶ大熱演。イントロで歓声が沸き、一曲終わるごとに「カッコイイー」と溜め息交じりの声援が飛ぶ。ライブ用のアレンジも施され、生演奏ならではの呼吸感で、会場の興奮はひたすら高まる。

今回のライブは、まさにゲームミュージックのライブの魅力と、ベテランライブバンドの融合が見事に果たされた好例と言える。次回があれば、ぜひとも足を運ばれたい。

なお、このライブの模様はCDとなって発売されることが決定した（欄外参照）。

1 FEEDBACK ～オープニング～
2 BLUE WATER BLUE SKY ～メイのテーマ～
3 SIMPLE LIFE ～ブリジットのテーマ～
4 EXISTENCE ～VSアサシンのテーマ～
5 HOLY ORDERS ～カイのテーマ～
6 SUCK A SAGE ～チップのテーマ～
7 PRIMAL LIGHT ～スタッフロール1～
8 CALM PASSION ～スタッフロール2～
9 WALK IN THE DUSK ～スタッフロール3～
10 HOLY ORDERS ～カイのテーマ～（アレンジバージョン）
11 SIMPLE LIFE ～メイのテーマ～（アレンジバージョン）
12 AWE OF SHE ～ディズィーのテーマ～
13 LIQUAR BAR & DRUNKARD ～ジョニーのテーマ～
14 MAKE ONESELF ～アクセルのテーマ～
15 風雅 ～闇慈のテーマ～Drumsソロ
16 D.O.A. ～キャラクターセレクト～
17 騰祭り ～イノのテーマ～
18 noontide ～ソルvsカイ～
19 NOTHING OUT OF THE ORDINARY ～同キャラ対戦のテーマ～
20 GOOD MANNERS AND CUSTOMS ～ザッパのテーマ～
21 THE MIDNIGHT CARNIVAL ～ボス戦～
アンコール
22 KEEP YOURSELF ALIVE Ⅱ ～ソルのテーマ～
23 HOLY ORDERS ～カイのテーマ～

自身のバンド「ASIAN BLACK」「HOT ROD CRUE」の宣伝もしちゃう梅澤氏。

ゼネラルディレクター石渡氏も応援に駆け付け、貴重なトークも繰り広げられた。

大速報！　この日のライブの模様を収めたCD「GUILTY GEAR XX SOUND ALIVE」が、3月19日にティームエンタテインメントからリリースされることになった。A.S.H.の真価はライブでこそ味わえる。当日の会場の雰囲気を、このCDで感じ取ってほしい！　今月はこのCDを、抽選で三名のラッキーな方にプレゼント。詳しい応募方法は216ページを見てくれ！

ムックDJアンケート

THE KING OF FIGHTERS 2002

KOFムック好評発売中！

ムックはアルカデ本誌より長く書店に置いてある。まだの君は急げ！

一番好きな作品

'94 5%
'95 5%
'96 6%
'99 8%
2000 10%
'97 11%
'98 13%
2001 16%
2002 26%

最新作「2002」がブッチギリの人気を獲得。初期のシリーズに投票数が少ないのは、未プレイのユーザーが多いためと思われる。

KOFキャラ人気TOP10

一位	草薙京	42票
二位	八神庵	36票
三位	K9999	33票
四位	クリス	21票
五位	クーラ	18票
六位	アテナ	14票
七位	社	13票
八位	ゲーニッツ	12票
九位	キム	11票
十位	ラモン	9票

上位陣は、シリーズ不動の人気を誇るキャラクターが固めている。八位のゲーニッツ、十位のラモンと渋キャラも健闘していた。

キタンなき、ムック雑感

大予言！　『2003(仮)』はこうなる！

(岐阜県　コウイチ君)
☆BIGなのにねえ。

(大分県　R月M蓮さん)
☆若さのカタルシスか……（若いのか？）。

(神奈川県　マリ夫さん)
☆キャラボイスのオン・オフが必要なのか(←違)。

(三重県　十月雪さん)
☆初勝利キメたらお便りちょーだいでヤンス！

(秋田県
ザッキー大好き風間光さん)
☆悪意のない一言と思いたい。

(東京都　西村もつ君)
☆虎は傷ついてからがホンモンとか。

(神奈川県　イズミモチョさん)
☆何とやんちゃでノリのいい二人だこと。どっちが大人だか分からない〜。こんな日々がずっと続くといいのにね。

(大阪府　咲見和華さん)
☆ポーズを取っているレオナがありえねえ(笑)。ナニゲにへそだし繋がりな部分は、王国末代までの秘密だぞ。

(神奈川県　猫藤えみどんさん)
☆強烈な存在感を持ちつつも、なぜかKOFに戻ってこない影二兄さん。来期KOFの鍵を握ると思いますがっ。

KOFッ子 KINGDOM

KOFファンページ

KOF作品ギッシリで確かな満足のファンコーナー「KOFッ子KINGDOM」では、皆さまの投稿を待っておりますよ。投稿のあて先はP217へ。たまには、ドット打ちしたケータイ待ち受け画像風イラストなど面白いかもね！

今月の国宝級

(大阪府　うりのR-k oさん)
☆好きな季節に雪が降る。どんな…スの炎も…す炎に変わっていきます。

KOF EX2 新キャラ イラストコンテスト 締切間近！

3月19日消印有効

画面が見やすいゲームボーイアドバンスSPで、『KOF EX2』を遊ぼうぜい！

好評発売中のGBAソフト「THE KING OF FIGHTERS EX2 Howling Blood」の新キャライラストコンテスト開催中！　ルールは「イラストの中に『KOFEX2』の新キャラを描くこと」ってことだけだ！　新旧キャラを交えて描くもよし。もちろん横にあるイラストのように、新キャラ単品もアリだ！　みんなの力作を期待！

入賞者には豪華賞品を贈呈！

●大賞(一名)
ヒロアキ氏が大賞受賞者の希望通りのキャラクターイラスト(KOFEX2に登場するキャラ)を描いてサイン入りでプレゼント。そのほか非売品グッズいろいろ。

●マーベラス賞(一名)
非売品の販促物セット
(ポスター、トレカなど9種類)

●アルカディア賞(一名)
「月刊アルカディア最新号半年分」

あて先はコチラ！

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「KOFEX2新キャラコンテスト係」

So Cool!

☆壬羽が大きく描かれていてグー松。キャラ名の有無はおまかせ。

ちょっぴり残念賞
(東京都　ゲコゲさとる君)
☆パロディな感じはグーだが、新キャラがいないと審査対象にならないぞ。気を付けるべし！

はみだし王子さま

残りゆくもの

TEXT・PHOTO 田永健康

盛者必衰
何とも物悲しげであり
未来に対して閉塞感を覚えてしまうと同時に、
それでいて残酷なまでに正鵠を射ている言葉である
栄華を極めた者でなくとも、
形あるもののいつかはいつかは滅ぶ
どんな英雄でも、いかなる大国でも、
その法則を逃れることはできない。

しかし、形無きもの、
精神であったり、思想であったり、
気概であったり
人々が心に宿す"想い"は
その法則をやすやすと飛び越えて、
語り継がれ、受け継がれていく

形として存在していたものが、
その"器"を失っても、
魂―スピリッツ―が、滅ぶことは無いだろう
"盛者"の築いた足跡は、
その後に続く者たちに、
大きなヒントをくれるはずなのだから

必衰の後にこそ、
本当の華があると――信じたいものだ

■取材地 佐世保市・ラッキーボウル

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体風景、街中の珍しい筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております 編集部「筐体百景」係まで

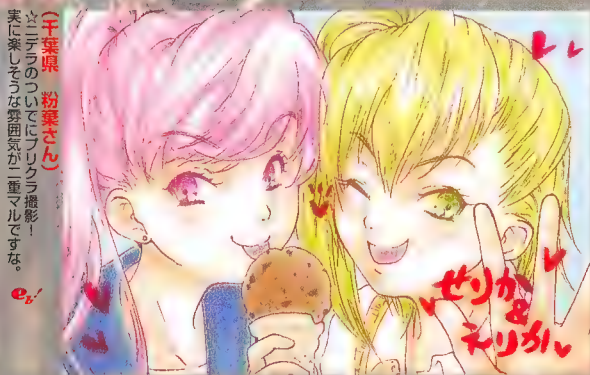
アフロCMYK

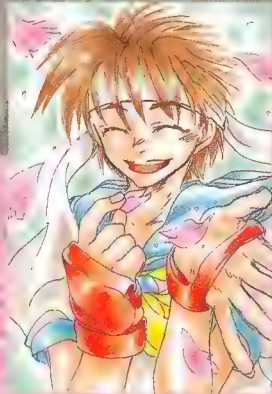
冬終わり、春芽生え……そんな時節を迎えつつある昨今。我らが「アルカディア フロンティアーズ」も、今回はそんな季節二者の競合と調和をテーマにお贈り致します！ あなたの心に、春を先取りーッ!!

（東京都　氷野深雪さん）
☆そよ風にふわり動く、これぞ春服！人の服装からも季節感を感じれい、君。

（岐阜県　飯塚ミルさん）
☆優しい風が吹くようになってきたね。この薫り、緑の息吹……ステキな歌にしたいな。

（大阪府　タムラさん）
☆桜花吹雪く武舞台で、軽やかに舞え。闘いの中に咲く、艶やかな華となれ。

（千葉県　粉菓さん）
☆ニデラのついでにプリクラ撮影！実に楽しそうな雰囲気が二重マルですな。

（北海道　曖昧模糊さん）
☆闇の住人も躍り出る陽気！って、一部の人はそんな日なたで大丈夫？

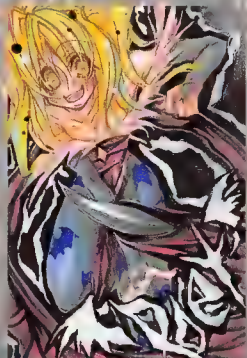
（神奈川県　磯崎聖君）
☆桜満開のころまでに、ぜひ極めたい1曲。心身一体の琴線で、春をより深く感じられる！

（福岡県　皐月トミィさん）
☆これからはまさに彼女の季節。さくら前線の勢い、ゲーセンにて再確認せよ！

（神奈川県　R.えみ君）
☆サクラ咲くころを前に、達成おめでとう!! 新たな気持ちで、さらなる目標へと羽ばたこうッ！

（山梨県　チガミさん）
☆ひな祭りといえばブリ代官、これ常識。……被ってるブツの違いは気にすまい。

A-Fro ひみつ情報 生まれる前からの常識でしょうが一応確認ッ！ 作品へのコメントの頭にⒽマークが付けられている投稿者の方は、ご自分のＨＰをお持ちです。ARCADIAMAGAZINE.com内の「投稿者リンク」コーナーにいけば、次号発売日までこれらのリンクを張っていますので、気になる人の作品あらば、今すぐレッツラゴーよ！ →http://www.arcadiamagazine.com

（埼玉県　松澤シユキさん）
☆松澤女史の描くししゃもには、アフロズ全員溶解寸前なのニャ〜。ビバ仔猫、ジーク仔猫！

（兵庫県　夏っ子番長さん）
☆僕らの場所は、いつもゲーセン。今も昔もこれからも、思い出の場所。

（群馬県　ヨウタ君）
Ⓗウザい悩みはkick it!! 案ずるよりは何とやら、ってね！

（東京都　RIKI君）
Ⓗ永遠の女王は、月をも霞ませる美姫。背負う満月よりも美しく、そして妖しく……。

（青森県　結城真実さん）
☆ぬぅ、ポエ嬢が小悪魔にッ!? これじゃユーリの身内じゃないの！

（鹿児島県　宣教師ゴンドルフさん）
Ⓗ気高く見つめる、その先に……。光射す瞳に、揺るがぬ決意が見えた。

（大阪府　西ユキイさん）
☆ちょっと負けちゃっても全然平気！ 気にしてウジウジするよりは、明日勝とうと笑顔でね。

（東京都　クロさん）
☆冷たい町並みに、空も心も曇るって？ なら見付けに行こ、あったまる「何か」。

（鳥取県　ギンプクリン。さん）
☆目の前にいる彼女は、現実か幻影か。とっさに答えられないのは、雪のせい？

（静岡県　ココロザシノさん）
Ⓗおやぁ、案外お似合いのお二人？ 雪解けのようで、実に微笑ましいですな。

（三重県　菅口マリコさん）
☆元気がメリケンボーイの証！ キミも一緒に、お気楽BAN-BAN!!

（千葉県　爆談テロのおばさん）
☆雪の舞うイラストも、今月あたりで見納め？ また巡り来る日を楽しみに、冬の思い出は心の中に！

（群馬県　NAGA君）
Ⓗぬぉ!? これぞ冬ネタの真骨頂ッ!? でも、こんなにのどかな雰囲気だったか？

（滋賀県　赤珠さん）
☆切なく尋ねられ、思わずうなずいてしまう。だけどきっと、それでは「愛」じゃない。

（青森県　銀星さん）
☆背徳の色に染まる胸の中で……。麗しく、そして鮮やかなる紅よ。

A-Fro ひみつ情報
この原稿を書いている今はまだ1月末。朝方は鬼のように冷え込む毎日ですが、この号が出るころには暖かくなっていますか？　春、巣立ちと始まりの季節が目前となり、やるべきこともいろいろありますね。冬物整理、灯油処分、花粉症対策（最重要）…そして独立。春からの一人暮らしのため、今から準備に余念が無い私だったりします。（まずは大学卒業祈願ちくわ）

A-Fro バラエティ CMYK

新作旧作話題作、種別を問わず大集合！　ゲームと聞けば即反応、そんな全ゲムっ子の大好きを集めた綺羅結晶、それがこの「バラエティCMYK」！　まぁつまりは、無制限にアーケードゲーム投稿を集めた一角です。

(東京都　QQQ君)
☆ヘソっ子ニーギさん参戦でがぜん盛り上がり中!!
最近は期待作が多くて、何とも心躍ります！

(東京都　娑薫世界一さん)
☆発売前から早くも本質を見抜いておられるッ！
野性が試される独自の世界観、再臨が待ち遠しい。

(静岡県　竜胆さくらさん)
ⒽTime for Guns. OK？
新たな舞台でもペダルが鍵だ!!

(埼玉県　うようよさん)
☆む、確かにあの刺突は痛そう。
痛みが原因で爆ぜてたりして……。

(岡山県　P.Wさん)
Ⓗすでに懐かしい？　名作『D&D』!!
今なお遊べる奥深さにはマジ脱帽っしょ！

FESTA!! CAPCOM

発売も近付いてきていい具合に盛り上がってきた当コーナーですが、ゲームが発売された折には独立ページにて企画盛りたくさんで再スタートする予定！　お楽しみに！

(東京都　SFIX君)
Ⓗカプコンヒロインといえば彼女を忘れてはならぬよ。ね。

(新潟県　げっつ☆先生)
久々じゃない？

(大阪府　堺屋タヒチさん)
オールスターズ宇宙部門が……と思わざるを得ない今日このごろ。

(群馬県　san-D君)
Ⓗ妙にメトロシティに似合う男。大活躍してくれそうな予感だぜ。

(デルタM君)
え？　ハーシいねえ？

(滋賀県　満月だんごさん)
☆登場後早くも各コーナーで引っ張りダコの人気っぷり。あのヘルム、やはり生きておるのか……？

(神奈川県　CN8君)
☆おわァァそっくりですなコレ！　ぜひご本人方にもお見せしたい逸品ですよ。

(愛知県　みなぎゆうさん)
Ⓗ同い年という以外にも、案外似ている三人。全員熱い性格で、頼れる兄貴じゃないスかー!!

A-Fro ひみつ情報 先月号では久々に「忍者特集」の募集をしたワケですが、実は投稿作品裏書きに多かった「最近特集なくて寂しい〜」との言葉が、企画踏み切りの大きな要因であったりなかったり。このような何げない投稿者の一言にも、アフロズは励まされ悶いちゃうのですよ！　新規投稿者の皆さまも、近況からふと思い浮かんだ小ネタまでぜひお好きなように書き殴ってくださいな。

アフロ グレースケール。

投稿の予定は決まったかな（あし●ま風）？　今日も明日も明後日も、予定はゲーセン通いでバンバンという君に送りたい、「アフロクレースケール」を！　1色作品のイラスト、エスフリの効いた文章ネタが完成したなら、グレスケあてに葉書を出してみよう。

（三重県　ミスターうどん君）

残り1ドットでも勝てるんだぜ

いつのことになるかは分からないが、将来は自分のゲーセンを作りたいと思っていたりする。来る日のために、世のゲーマーはどんなゲーセン像を求めてるか知るべく、HPも立ち上げてみたりした。

先日、いつまでもフラフラしてるオイラにパパンが「将来やりたいことはあるのか？」と聞いてきた。

希望を伝えたらママンには鼻で笑われ、パパンにはリアルな視点で突っ込まれ、揚げ句の果てには大喧嘩だ。

現時点ではまだ遠い夢物語だっていうのは自分でも分かってるが、オイラがいいたいのは、夢や目標を持つことが明日へのエネルギーになるっていうことなのよ。

毎日を価値のあるものにするのは大変だが、アルカディア読者の皆さんには、小さくてもとんでもなくてもいいので、ぜひ夢や希望を持ってもらいたいですな。その傍らにアーケードゲームがあれば、なおよろしいかしら。

（東京都　軍団長君）

㊙ライター稼業に足を踏み入れた自分も、到達点は見えていたりいなかったり。まだ人生経験浅いけど、ゲームがあったから頑張れたっつーことは山ほどあったよ。かっこつけていえば、投稿にも随分エナジー貰っていたり。人にゲージを与えつつ、筐体の温もりでココロ充填しつつ、お互い頑張ろーぜ。

（神奈川県　伊藤良貴。さん）
☆ちょっとお姉さんな感じのアニー。この二人、結構いいコンビになれそう。

（千葉県　菅沼沙那さん）
☆愛と友情に忍（の家系）が融合。学園の明日は忍プラトンでゲッツ！

ホラーと薔薇とパニシの日々

ホラー専門のテーマパークとかできないでしょうかねえ？「バイオハザードハウス」とか、「クロックタワーハウス」とか「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド・ハウス」（まぎらわしい）とか。過去のホラーゲームを集大成したようなパークがあったら、行ってみたいんですけど。

（茨城県　妖怪出魂君）

☆む、お化け屋敷の和風路線でもよさゲさ。「奇々怪界ハウス」、「地獄巡りハウス」、「怒首領蜂大往生ハウス」（ある意味恐怖）などの建造に着工してもいい年ごろ。

1月号のガーデンローズを見て『GGXX』をやり始めた我ら。私はぶっきらぼうに投げたいがために。友人はぶっきらぼうに投げられたいがために（笑）。

我らを『GGXX』に導いてくれたSTS！氏となす氏に感謝！

（神奈川県　MSY君）

☆未知の悦楽に読者を誘導することも、職天使アフロスの使命だが、この罪悪感は何だろうね。まあ、善良なギルティプレイヤーが増えたということで。

（千葉県　ヨシ蔵さん）
☆多くのプレイヤーが術中に堕ちた。サキュバスのかけた永遠のチャーム。

『C.F.A.S.』延期の理由は「クオリティを上げるため」とあるが、どう考えても出場を希望するパニッシャーが、カプコンに圧力をかけたせいだとしか考えられない。

後は『マッスルボマー』のアストロもアキラの2Pカラーを狙っていると思うので、最終的には夏まで延期になると思う。

（宮城県　鍋奉行君）

☆パニシが本気になれば、『C.F.A.S.』の出場どころか、続編を制作させることも可能だろうに。ところでアキラの2Pカラーは『ストリートファイター　ザ・ムービー』のBLADEも狙っているんじゃないかな。マイナーだがね。

最近パニシが大人気だけど、2Pのニックがコミックスでとっくに死んでしまっていることになぜ触れない。しかも、パニシが殺したことになっているし（本当は別人が殺った）。かわいそうなパニシに祭り希望。

（兵庫県　エスクーシュ君）

☆パニッシャーの名前が載ってない方が珍しい……。そんなアーケードゲーム総合誌アルカディアを、皆さんどう思われますか。ていうかみんな、パニッシャーって知ってる？

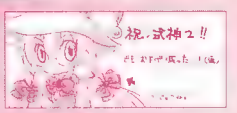
SPRING特番 A-Fro魔術帝国シュトラール

新緑芽吹く春の象徴といえば魔法です。そして今春は『式神の城II』『新豪血寺一族　闘婚 ～Matrimelee～』とマジカル新作が続々入荷！　当然、A-Froも魔法をフィーチャーした次第でマジクール。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆空を裂くステッキのスウィート・ペイン。格闘魔法少女が帰ってきちゃった！

要するに「まじかる猛者通信」の誌面センスって、編集・しもでんさんのシュミなんですか？

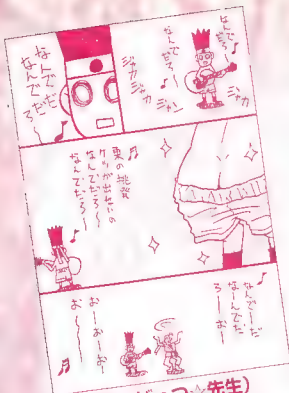
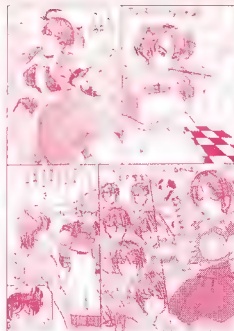
（新潟県　たんぜめ君）

☆俺たちは何と言われようと構わん。だが、編集さんを弄る発言は……（しもでんデスクの特大ハーマイオニーポスターが視界に）。しもでんのシュミだね。

（神奈川県　ミドリタケさん）
☆アイテムを取れば増えるんだよ。

（大阪府　あだつよ君）
☆キクゥ、ばれてイル！

（新潟県　小猫屋本舗君）
☆マレオンさま、新魔法学習の巻？　と、思ったら投稿締め切り直前の追い込みでした。

A-Fro ひみつ情報
お詫びと訂正．2月号のA-Fro168ページに掲載された、ニクスとサイレンの賀正イラストのキャプションに誤りがありました。正しくは、（愛知県　みなぎゆうさん）でホームページマークが付きます．みなぎゆうさんのURLはこちら→ http://homepage2.nifty.com/ytom/　読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを、深くお詫び致します。

(新潟県　げっつ☆先生)
☆今年は既にお株を奪われた形に。
ぴぴぴぴぴんち。

(栃木県　エンジェらぶF君)
☆変形モノが好きなのね。

(東京都　QQQ君)
☆この業界、今でもアリス伝説は健在……だ……ぜ……(死)。

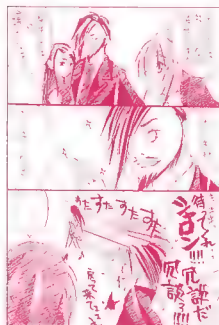
獄烈!!
A-Fro漫画道場

アフロきっての人気コーナー、漫画道場は今回も盛りだくさんッ！　つーかやや多め！　一足早い[illegible]を[illegible]に与えてやってちょーだいな。

(二頭の暴れ馬　なす&STS！)
☆哀に溢れた合作第2弾が届いたよー。
……ひたすらぁっぃぜ。

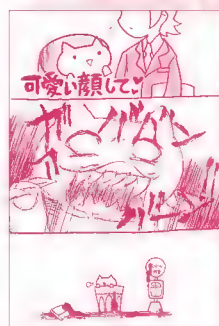
アルカディア大瀑布

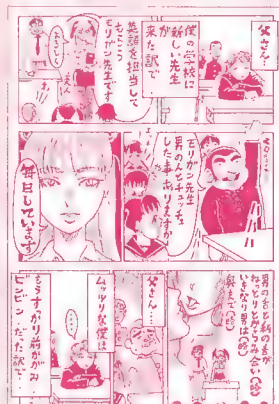
ゲーセンボーイズ&ギャルズ[illegible]インドを[illegible]出し、[illegible]した三国一のバラエ[illegible]コーナー、「アルカディア大瀑布」のお[illegible]てきましたZO！　立ち読みで[illegible]とはすかスィーので、[illegible]ってゆっくりと読むがいいだろう。

(愛知県　そたい君)

(兵庫県　ナナミ藍さん)
☆ストレートすぎる愛情表現も困りモノですね。とか。

(埼玉県　ox君)
☆実写版をやる時にはぜひ。

(静岡県　竜姫さくらさん)
☆こいつは確かにクライシスだ。ぎゃふそ。

(熊本県　エレ金哲君)
☆すごい疾走感DA。
ていうか報われない奴らよ。

(青森県　水玉うるるさん)
☆血染めの封筒が妙に生々しい。
っていうかナニこれ!?

(東京都　采姫炬さん)
☆自分も最近知りました！　っていうかず～る～い～(ギャル調)。

(宮城県　STO君)
☆聞こえる……当コーナーの品位メーターが激減していく破滅の音が聞こえるよおぉ！

地味に継続
チェンジ一妹ール一

さまざまなキャラに姉や兄をこさえてむりやり妹キャラにしてしまえ～という姉妹制度に則ったコーナーです(桐太郎談)。最初から妹キャラも参加可能よ。

(岩手県　天空美月さん)
☆困り顔の妹(無理矢理)がたまらぬゆえに採用。きゃわゆいじゃん。

(青森県　ふちこま君)
☆基本は何でも半分こでも妹の方にはちょっと多めか基本ナリ。

アフロ1人のビッグショー2003

千葉県　[illegible]テロのおばさん

[illegible]

[illegible]

(東京都　タマ君)
☆式神は生き物です。
責任を持って飼いましょう。

A-Fro ひみつ情報
大瀑布の各コーナーである「ブリセル大作戦」「ピチっ子土俵祭」「チェンジ！ ～妹ール～」などの珍妙なネーミングセンスは、アフロ三巨頭の一人、福田サクテルのものであります。我らも彼の原稿が上がってきたのをチェックする際に「……何これ？」と絶句してしてしまうほどなので、読者諸氏の困惑気味な様子は手に取るように予想できます。ううっ。(ケソ)

MMT 無理想 無解決 ターボー

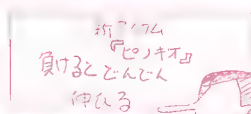
今回から再び縦レイアウトに戻ったMMTですが、テムレイアウトというとアムロの親父が酸素欠乏症ゆえに人生アウトになることですか？　などとやや苦しげな自作自演を繰り出しつつ、今月もゴー。

先日行なわれたK-1で、常に足位置を確認していた僕はパチャッ子合格ですか？
（埼玉県　saku君）
☆そのうち、相撲や柔道、忍者映画などを見ている時にも、足位置確認をする習性が付くことだろう。精進……だぜ！

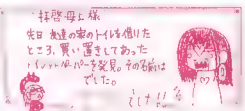
細かい不満はあれど、やりたいゲームと、それを置いてあるゲーセンが、自分の近くにある。プレイヤーとして、これほど幸せなこともそう無いね。いつまで続けられるかは分からないけど、楽しんでいられる限り、ずっと続けていたいと思う。なんか、一生止められない気もするけど（苦笑）。
（新潟県　OZ君）
☆そうそう。遊べるゲームと、ゲーセンがある限り、少々ヘコもうが人間は生きていけるというのがポイント。これからも、楽しく盛り上っていきたいモンですな！

レバー回したい！　ボタン押したい！　ゾンビ打ちたい！　タイコたたきたい！　イングリッド！　和田ドン！　イングリッド！
……以上、受験生の現場からでした。早くゲームしたい……。
（東京都　ノセップ君）
☆この号が出るころには、きっとレバー回しまくりボタンたたきまくりだと思われます。全国の元受験生の皆さん、存分に満喫してください。……イングリッドはまだいませんが。

『**地**獄めぐりリターンズ』が発売になる初夢を見る」計画は失敗しました。今年も出ないのかな……。
（岡山県　速（遅！）君）
☆夢を見ることが、人間の特権だ……ぜ！　これからも、夢を追い続ける人間であってほしいの巻。

ハガーの2Pカラーは半ズボンじゃないんですか？
（東京都　50君）
☆もう見れないのかねえ～、半ズボン。暴れん坊感があってよかったのに。

⬆（兵庫県　鬼斬ころりん君）
☆画面から出るほど伸びるとヤだな。

⬆（沖縄県　庵雪君）
☆カラダ手裏剣みたいだ

⬆（茨城県　みらさん）
☆軽く手を準備運動してからプレイね。

⬆（群馬県　ヘタレアサシン使い君）
☆使ったら意識を乗っ取られそうだ。

⬆（沖縄県　MIAさん）
☆セリカと宇宙犬の関連性を聞きたい。

⬆（長崎県　新妻ミッキーさん）
☆ジェフリーでザGも作りたいの巻。

⬆（熊本県　エレ金哲君）
☆さあ、言ってみよ。タイガー……。

⬆（神奈川県　天川君）
☆あえて今さらというのがミソ。

⬆（鹿児島県　にのまえ万太さん）
☆気のせいということで。

⬆（埼玉県　雪玉ゆうさん）
☆きっとメーカーの人も見てくれてるヨ。

ブリセル大作戦

スプリング・バス・カシ

男性キャラを無理矢理に女性キャラにコンバートしてしまおうという主旨の下に運営されている当コーナーですが、今回はみょーにポプのフォースネタが多め。「9」で実際プレイウしたって感じ。

ピチっ子士儀祭

美少年を愛で続けなくては死んでしまう現代の奇病に冒されし者たちを助けるべく、大発足中のコーナーでーす。ホントか？

（長野県　若槻カエデさん）
☆相変わらずのピチっ子一番人気。当分続きそう～。

（千葉県　続健介さん）

（鹿児島県　HEELさん）
☆タイトルは「Let's エスコート練習」。……逆にされたりしてね。

（鳥取県　熊猫さん）
☆これからも増えそうな男子学生ポッパー。期待ですねっ。

A-Fro ひみつ情報　最近の大漂布における人気No.1は、漫画道場はもちろんとして、その下にはブリセル、ピチっ子という異色コーナー（……全コーナー異色ですが）が続いております。逆に、最近ではゲルエロス村がやや低迷気味なので、「我こそはテコ入れ大魔王なり」という勇者がおられるならば、存分に投稿したってください。あとガーデンローズも。（ケソ）

けゑせん歳時記

ケータイQモードの白川秋葉を「あきば」と読んだのは私だけじゃないはず

君こそ行脚王！ ⅡDXを探して、さすらう師走

「あと三〇分、あと三〇分～!!」

神奈川県某所のネットカフェにて、beatmaniaⅡDXに青春を捧げた一人の阿呆が、心の中で叫んでいた。

二〇〇三年一月八日、午後2時半過ぎ。最後のインターネットランキング終了まで、残りあとわずか……。

「8thstyle」から始まった新ランキング――プレイした筐体の数を競い合う、その名も「行脚王」。

「これなら、スコアの低い私でもイケるかも……!?」

そう思い込んだが運の尽き。beat#2の受け付け開始で意を決し、私はⅡDXを求めて首都圏の電車を乗り継いでいくこととなった。

だがやみくもに街をさまよっていたのでは効率が悪いので、旅の前には資料(アルカディアも含む)やネットによる先行の情報収集を欠かさなかった。

しかし、それでもすべての旅が順風満帆だったわけではない。

以下のような理由で満足な結果が出なかったり、あるいは、全くの無駄足を踏んでしまったりすることも度々あった。

1 筐体がおかしい

画面が古くて見にくい、音が小さい、ボタンが壊れているくらいはよくある話。足元のステージ部分が無かったり、コンパネがギシギシ揺れたりする凄まじいものもあった。

2 パスワードの写し間違い

旅の唯一の証拠となるパスワードだが、紙と鉛筆でメモをしていると、必ず多少のミスは出てくる。またゲーセンに行けばいい話だが、それが遠隔地だと泣ける。

3 中身がⅢ作

たとえⅡDXであっても、中身が「7thstyle」以前の作品なら、「行脚王」ではノーカウント。それでもプレイしてしまうのが、ゲーマーの悲しい性である。

4 筐体が調整中 or 撤去されている

自分のタイミングの悪さを呪いたくなるシーン。前者なら日を改めれば望みはあるが、後者の場合は……諦めるしかない。

(5) ゲーセン自体がつぶれている

beat#1の時には確かにあったゲーセンも、今はただの瓦礫の山。「諸行無常」という言葉が脳裏をかすめる。冬の北風が百倍冷たく思えた瞬間だった……。

このほかにも些細なアクシデントはいくらでもあったが、地道に、かつ着実にパスワードは集まっていった。そして現在に至る。

今、私はつい5分前に取った最後の足跡を、家に帰る間も惜しんでコナミの公式HPに刻んでいる。

「終わった……」

安堵のため息、そしてしばらくの放心状態。我に返ったころには、時計は既に締め切りの3時を回っていた。

悔いが無い、といえば嘘になるが、あの異常に燃えていた一カ月余りを振り返れば、それすらも不思議と納得できた。

歩みを共にした相棒も、祝福してくれる友人もいない孤独な旅だったが、この生まれて初めての充実感だけでも十分な収穫だと思いたい。

さて、帰って勉強でもするかな。センター試験まで、あと10日。

(神奈川県　「行脚数：86台」djWKBM君)

☆そして頑張ったdjWKBM君の結果は……なんと総合第十位にランクイン！　アフロズが祝福しまっせ～、Congratulations!

しかし、この「行脚王」ほどのレベルのプレイヤーでもお手軽にグレイトジャーニーが満喫でき、追加効果でゲーセンの集客力アップにも貢献するという、新たな可能性バリバリの企画ですな。

これからもⅡDXシリーズ共々、この「行脚王」ーRを続けてほしいですね。

(千葉県　耕君)

☆どんどん上っていく世界。彼女は追わずにいられない。

(岡山県　甘菜さん)

Hまるっとしたパーツの中にキレ味あり嫌味じゃない自然なポーズもバッチグーじゃん。

(宮城県　STO君)

H起動中も、起動後も同じ感覚。産まれた時からジャンクだったのかもしれません。

(兵庫県　石垣さん)

H鋭角はいいぞ。うん……君の服には尖った部分が少ないようだが?

ドキュメント：オイラの自宅は大往生

先日、自宅で友人と『ギルティギア イグゼクス』を対戦中、宅配便が来た。

「何だ?」と思ったら何と!! 「怒首領蜂大往生ブラックレーベル」のポスターじゃないですか!!! そういえば、ファミ通のビデオゲーム通信のプレゼントに応募していたっけ。それにしても当たるとは……。

しばし友人と歓喜の踊り。ちなみにこの友人、大往生開発者サイン入りポスターが当選した強運の持ち主。二人して大往生ポスター部屋に飾ってまふ。エンブレLOVE!

(神奈川県　MSY君)

☆おおお、今月は吉事が多いですなっ。大往生ポスターを貼るだけで、あら不思議、そこは大往生の間。ポスターは貼ってこそ華。みんなも取っておかずにバリバリ貼るべし！ちなみに今月のA-Froテーマの春と貼るを掛けていたり。

断末魔コレクション ～Ver.GGXX～

「今のボイス、ハズレ」(ネガティブペナルティ入りまくり)

スタンエッジが「ここだっ！」とか「そこっ！」だった時のむなしさと言ったら……。「スタンエッジ！」だったときに負けたのなら、ボウヤだったということで……。

似たような言い訳としては「キャラカラー、間違えたッ！」　紗夢でダストボタンカラーを使おうとして、Sボタンカラーで決定しちゃった日にはどーすりゃいいんですか(経験者談)。

(富山県　夜士不揺音さん)

☆なかなかのネガティブ指数入った断末魔じゃねえか。ちなみにアフロズは敗北時、「俺、攻略ライターじゃねえし」という言い訳で逃げている。しょぼ。

A-Fro ひみつ情報 左ページ下段を注視せよ。183とページ数が書いてあるだろう。そうじゃないだろー、おハガキ募集イラストだろコノヤロー。募集三回目にしてSHTをモチーフにした募集イラストが来るとは、さすがA-Fro投稿者は目の付けどころが違うのう　イラストにあて先を書き込む必要は無いので、「投稿募集中!」などのアオリ文句をデカデカと書き込むといいだろう　ぜひ募集イラストを送っておくんなまし

走り屋最速の地域格差とは

『バトルギア3』がついに発売になり、地元近くのゲーセンにも入荷したらしいという報を聞き、早速「試乗」しに出掛けてみた。

何といっても今回は、日本の強豪とゴーストカーで仮想対決ができるというではないか。さらに、エリア最速や店舗最速のドライバーとの対決もできるとか……。

要は「エリア最速の○○(車名)使いはだれよ?」というのがあっさり分かるというわけだ。コレは走り屋マンガ・フリークでなくても燃える！ いや燃えないでか!!

ということで、ゲーセンに着くなり、脇目もふらずに筐体に直行！ 早速キーを買い、ゲームスタート。

キーも予想していたより随分としっかりした作りで、「やる気」をさらに増幅させてくれる。そこでキー購入者の最初の難関となるのが、「車種選択」である。

おそらくは「ゲーム内での速さ」を優先するのか、「自分のお気に入りの車(愛車含む)」を優先するかで、プレイヤーの過半数が悩むセクションであると思う。自分は「ホットハッチ大好き野郎」なので、迷わず日本最速のホットハッチ「シビック・タイプR」(EP3)を選択。輸入車だしね(↑こだわり)。

ゲームモードはもちろん「タイム・アタック」。コースはとりあえず初級。そして運命のライバル決定。まあ、1回目だし、とりあえずは「おまかせ」でいってみることにする。

登場したのはVitzRS。コースによってはキツい相手になるのかも知れないが、初級コースのレイアウトでは正直、負ける相手ではない。

ということで、あっさりと勝利。とりあえずコースのクリッピングポイントを大まかに把握することには成功した。そして2プレイ目。

早速「佐賀最速のEP3使い」に挑戦状をたたき付ける！「その走り、見せてみろやー!!」というヤツである。

……登場してきたのは自分のマシン。

あ、あれ？ 何で??

暫定最速だったの？ 今の走りが？？ ウソー!? かなり気分は動揺したが、これももちろん数秒差を付けて勝利。ある意味当然である。となると気になるのが「日本最速のEP3使い」である。何といっても「暫定佐賀最速」である。調子に乗っている。

そして「ひょっとすると自分も暫定日本最速になれるかも?」という淡い期待を抱いて挑戦した3プレイ目は、「トータルタイム差が6秒」という、とてつもない現実を見せ付けられるハメとなった。

これも、ある意味当然である。ただ6秒差というのは、これが本当に同じマシンなのか、と思わされる圧倒的な差ではある。

この差というのが「腕を磨けば埋まる差」なのか、ちょっとだけ不安になりながらゲーセンを後にした。

しかし、何度もいうようだが、正直言ってこのシステムは燃える！ おそらくはこうしている間にも0・001秒単位でのバトルが展開されているわけで、シフトチェンジの一瞬のタイミング、ブレーキの一瞬の踏み違いで全国のライバルとの差が目に見える形でつくという、サイドバイサイドのカタルシスを200円程度で存分に味わうことができるというのは、かなりいい感じではないだろうか？ 車ぶつけても壊れないし。

ということで、家に帰って早速、ネットでランキングを確認。そこで自分は、衝撃的な事実を目にしてしまった。

「……EP3で初級走ったの、佐賀で自分一人じゃん……」

そりゃー、佐賀最速だわなあ……。EP3は割と希少車だとはいえ、一人って……。今ならだれでもEP3佐賀最速になれます！ レッツトライ!!(血涙)

(佐賀県　諸江カズノリ君)

☆最大のライバルは自分なんじゃー、と怒りつつ、車だけにカーっとなってはいけないわけで、はい。

昨今のドライビングゲームはデータ保存という付加価値のおかげで、マイカーを所有している感じが高まっていますよね。速く走るだけが目的じゃないとでもいいましょうか。アナタもちょっとそこまで、ゲーセンというガレージに行ってみませんか？

(埼玉県　でばいそ君)

☆誘蛾灯ならぬ誘メリケン忍灯の巫女。大陸のDNAがそうさせるのか――。

(岩手県　きりふ風丸さん)

☆牛ゲッツなヤツラには……産地偽装もノーカウントだっ！

アーケードゲームのネタならどんと来い！ 優秀作品(eb!マークが付いた作品)には、QUOカード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
- ○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！ URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
- ○投稿作品は「未発表」のものを！ 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
- ○締め切りは「必着」の日です!! 遠方からの投稿の際は要注意!!

【文章作品投稿規定】
- ○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
- ○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
- ○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
- ○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技！
- ○イラスト内に文字を書くなら大きめに！ 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
- ○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
- ○推奨サイズは592×874ピクセルか、350dpiで7×5cm程度。
- ○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ！ JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
- ○作品と一緒に、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れて送ってください。
- ○圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください！ 圧縮後サイズの上限は3Mぐらいです。

(千葉県　[illegible]crown君)

「あて先イラスト」募集開始！ A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

次々号6月号の締切は……3月19日(水)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！

http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！

afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！

afro_cg@arcadiamagazine.com

餓狼伝説シリーズ　発行／HANGOUT

CLUMSY ANGELS

ギャグ

クリスマスをめぐるテリー親子のお話など、5本の小編をまとめた1冊。やや軽めのホンワカした雰囲気と製作の丁寧さが光ります。

A5版　20P　オフセット　表紙2色
100円分の無記名小為替＋120円分の切手＋宛名シール
〒631-0824　奈良県奈良市西大寺南町2-28マンション・オカザワ4-E　居上友美

ポップンミュージックシリーズ　発行／ミラクル★ハニー

ミラクル★チェイス

ギャグ

11Pショート1本＋1Pモノ10本以上、企画ページ多数。プリチい絵柄で勢い満点、若やや多めで、フォースがとてもおバカわいいです。

A5版　44P　オフセット　表紙カラー
500円の無記名小為替＋160円切手＋宛名シール
〒501-0222　岐阜県本巣郡穂積町別府488　柳瀬由香利様方　MC係

ポップンミュージックシリーズ　発行／Alph Lyla

Ancient

シリアス

制作者より／アッシュ×ユーリのシリアス3本立てです。本文一部分金刷りでハデかも

B5版　44P　オフセット　表紙カラー
700円無記名小為替＋240円分の切手＋宛名シール＋80円切手貼付の連絡用封筒
〒182-0024　東京都調布市布田2-7-4-301　浜坂様方「Alph Lyla」

空間の使い方が詩を感じさせるDeuil本です！

絵的な空間と台詞の間、そして絵の「使い方」がうまい1冊。物語というには短く詩というには長い、ワンシーンを切り取ったような演出は絶品です。

ユーリのさびしさとアッシュの感じる苦み、そこに生まれる大人の甘さが美味！　細身の絵柄で体格の差を表現しているのもそそります〜。

伝言板

春の陽ざしをご一緒に

★格闘ゲーム中心サークル「Piu（ピゥ）」
格闘ゲームを中心にイラスト・マンガなどのサークルを新設します。二カ月に一回会報を発行、会費は送料込みで500円。会員様大募集中です。80円切手同封の上、下記住所までお問い合わせ下さい。
〒001-0045　北海道札幌市北区麻生町7丁目1-16
麻生スタジアムハイツ2-B　関真由美

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★KOF&GGXXサークル
会員様常時募集中です☆連続技研究あります!!　二カ月に一回会報を発行、会費は送料込み400円です。80円切手同封にて下記住所までお願いします。
〒890-0025　鹿児島市原良町2109-17ひまわり荘202
長吉由加里

メイドの控え室　先月号から通販を申し込むお客様への簡単な諸注意を設けてみました　字が細かいけどちゃんと読んでください、お願いします　そうそう「　特集」スタイルの件ですが、「突発だと送る方はあまりうれしくない」「むしろマイナージャンルの本をたくさん見たい」などのご意見を頂きました　ありがとうございます！　今後の参考にさせていただきます。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け 女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

バーチャロンフォース　発行／芸人ギルド

芸人フォース2002WINTER

ギャグ　小説　研究

VOX主役のギャグ小説、バル系の攻略研究、全国チャンプインタビュー、コラムに4コマとバラエティに富む濃いめの味の1冊です。

B5版　86P　オフセット　表紙カラー
1000円分の無記名小為替＋宛名シール
（※在庫確認の上、お申し込みください）
〒185-0033　東京都国分寺市内藤2-14-16　宮崎正憲

THE KING OF FIGHTERSシリーズ　発行／北天の鬼神

ラルフの恐竜

ギャグ

ハイデもん2本、怒チームネタ1本収録。ダークさ爆発ギャグの連続でつづるハイスピード感動（？）ストーリーは見事の一言ですぞ。

B5版　24P　オフセット　表紙1色
400円分の無記名小為替＋200円切手＋宛名シール
〒176-0001　東京都練馬区練馬1-41-19　コーポ樋口305　福井貴雄

beatmaniaⅡDX　発行／EURO MACH（仮）

Triple Counter

ギャグ

1～5Pモノのショート集で、執筆者は3人。割と淡々としたギャグを淡々と受け流すような、この雰囲気がなかなかの妙味ですな。

B5版　38P　オフセット　表紙カラー
500円為替＋200円切手
〒678-1231　兵庫県赤穂郡上郡町上郡727-2　原田様方「ⅡDX」

汗と涙と気配りと心意気を！

牡丹、同人デビュー!?　その11

イベント当日の大事なこと

牡丹「ぐかー、すぴー。あぁ、お布団isマイラブ……」
ジョイ「起きなさーい！　今日はイベントにサークル参加する日でしょうが。間に合わなくなりますぞ！」
牡丹「大丈夫ですよぅ、午後からゆっくり行ってまったりと買い……ちッがーう！　あたし今日は売る方だ！」
ジョイ「サークル参加者の入場時間は、だいたい一般入場の1時間前に締め切られるイベントが多いようです。この時間までに入らないと最悪欠席扱いになったり、一般入場列に並んで遅れて入る羽目になりますぞ」
牡丹「あわわ、荷物はまとめてあるし、サークル入場チケットと本は何度もチェックしたし……顔洗って、身だしなみを整えて、よしOK、出発しましょう！」

イベントでも挨拶は大事です！

牡丹「よーし着いた、あたしのサークルスペースは……ここだ。机の上に乗っている椅子を降ろしてっと」
ジョイ「まずは左右のサークルさんにご挨拶を」
牡丹「あ、はい。今日一日よろしくお願いします」
隣のサークルの人「はい、こちらこそ。これ、ウチの新刊でファラン本ですけれど、よろしかったらどうぞ」
牡丹「わ！　ジョイさん、同人誌もらっちゃったぁ！　あたしの本も差し上げた方がいいんでしょうか」
ジョイ「ふむ、あいさつ代わりの同人誌交換というのは一種の慣習で別に強制的なものではありません。ですが先にいただいたならこちらも差し上げた方がいいですな。ただ内容によっては、先方が興味のないジャンルや苦手なカップリングである場合もありますから『○○本ですけど』とひと言添えましょう。全くジャンルが違うなら、あえて交換しないという場合もありますしね」
牡丹「はい。えーと、鉄拳でやるナイス☆ツッコミ本なんですけどよろしければ、ごあいさつ代わりに……」
ジョイ「では私は、イベントスタッフに参加証と見本誌を提出してきましょう。牡丹さんは本を並べる準備を」

お手伝いさんの存在も大事です！

牡丹「そういや、あたしは手持ち搬入でしたけど、直接搬入の場合はどこに本が届くんですか？」
ジョイ「コミケの場合はサークルスペースに直接届きます。イベントによっては別の場所にまとめられていて、自分で取りに行く必要がある場合もあるでしょうな」
牡丹「あ、一般入場開始だ。いらっしゃいませ、見ていってください。500円です。ありがとうございます！……ふう、初参加にしてはイイ感じ。あー、あたしお腹すいて来ちゃった。でもこの会場、飲食禁止だし……」
ジョイ「私が店番をします、行ってらっしゃい」
牡丹「ありがとうございます……そうか、前回の『手伝う人がいないとキツくなる』ってこの事ですね！」
ジョイ「そうです。食事やお手洗いにいくときや、ほかのサークルさんの本を買いたいとき、自分のスペースを無人にしておくわけにもいきません。そんなとき最低一人、店番をしてくれる人がいると助かるわけです。ただし！　店番にまかせっきりで自分のスペースに全然戻らない人は『出たきり同人』などと呼ばれて嫌われますぞ。店番の人も用足しや本を買いに行きたいはずです。ちゃんと時間を考えて行動してくださいね」
牡丹「ハーイ！　30分ぐらいで戻ってきまーす」
結果的にこの約束は破られる。執事ジョイ・スティックはイベント終了まで一人で店番をし、帰り支度、机と椅子の片付け、近隣サークルへのあいさつまで済ませる。メイド牡丹が計27冊の同人誌を抱えニコニコ顔で戻ってきたのは終了14分後。このとき炸裂した執事二〇一芸が何だったのかは、歴史の語るところではない……。

ギルティギアイグゼクス　発行／タチムカウ

悪性変異

ギャグ

はたして猫か人間か？　悩みつつも猫耳ブリジットに手を出してしまう闇慈。かわいめのギャグ入りですが男×男ですのでご注意を。

B5版　32P　オフセット　表紙カラー
500円分の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名カード
〒173-0032　東京都板橋区大谷口上町14-2　東和荘201　満生様方A係

■ゲーパロ館投稿規定
扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで稼動がでたりするものはOKです）。18禁もOK、攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯。お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いて下さいね。
では、たくさんの投稿を待ってます。

■通信販売を申し込む方への諸注意
◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。4月末に掲載を希望する人は3月20日（木）必着です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

「闘劇開催ゲーセン」サイト

日本ユニカ株式会社（宝島高島平店ほか）　日本ユニカ株式会社
http://www.nihonunica.co.jp/

- アミューズメントゲーム
- ショッピングセンター
- リクルート

精密機械からアミューズメント施設まで

宝島高島平店を始めとする各ロケーションの運営会社であり、精密機械・メカトロニクスからバイオメトリクスまで幅広く手がける日本ユニカのホームページ。

ゲーマーならアミューズメント施設のコンテンツをご覧いただきたい。掲載情報は店名、アドレス、電話番号、営業時間と店舗外観写真とシンプルな内容となっていて見やすい。日本ユニカのロケーションはショッピングセンターに位置するものも多いので、特に営業時間は出かける前にチェックしてほしい。また遠征などで初めて訪れる人は、ついでに店舗外観写真もチェックすれば迷うこともないだろう。

アミューズメント施設以外にもいろいろな業務を行なっており、ゲーム業界希望者は一度全部をチェックしておくといいかも。

POWER STICK　POWER STICK
http://www.powerstick.net/

- TIME RENTAL
- 更新情報
- 王者

店舗情報をリアルタイムに配信

サイトにアクセスしてまずチェックしてもらいたいのが「PS放送局」。サイトの更新情報とは別に、ゲームセンターに関する情報を細かに更新情報として掲載している。こういった情報は遠征をする際にどの店に行こうかと考えた場合、非常に役立つ情報だ。チェックするべし。

コンテンツは上記「PS放送局」のほか、イベント情報やイベントの結果報告、リンク、複数の掲示板などからなる。掲示板はゲーム別とお店の掲示板とで構成されており、各掲示板はアイコン選択型となっていて独特の味わいを出している。掲示板に一言書いてから遠征、というのもいいかも。

ゲームセンターの細かな情報をリリースする「PS放送局」は情報が早く、常連以外の人もチェックしてみてほしい。

株式会社 アミパラ HOME PAGE　株式会社 アミパラ
http://www.amipara.co.jp/

- 店舗リスト
- 期間限定イベント
- 新卒内定者

中国四国地方に展開するアミパラのホームページ

岡山、香川、広島、鳥取に全部で15店舗を展開するアミパラのホームページがココだ。まず最初にチェックしてもらいたいのが「店舗リスト」。クリックするとまず最初にマップが表示され、画像上の店舗名をクリックすると画面下の各店舗の詳細情報に移動する。掲載情報は店名、営業時間、店舗説明、店舗外観画像や設置機種などがある。

ほかにも注目するべきコンテンツも満載で、「ニュースコーナー（併せてアンケートコーナーも設置されているので、興味のある人は回答してみてほしい）」、「ボウリング」、「アルバイト・就職情報」のほか、最下部に「ちびぼーど」も設置されている。

サイト最下部に設置されている「ちびぼーど」はクルクルと書き込みが流れていくので、気楽に読むのもいいだろう。

『ポップンミュージック』SSサイト

901　小日向真&藤野翠
http://finito-web.com/suiaoi/index.html

メインはDeuilだが、ほかのキャラも含めてイラスト&SSともに楽しめる。同人活動やお絵かき掲示板、絵日記（かわいいです）がある。掲載CGは小日向氏のもの。

Vehicle　絹郷操生
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Queen/4898/

SS、イラストともに、パソコンでもi-mode（http://i.tosp.co.jp/i.asp?I=Vehicle1）でも閲覧できるサイト。イラストが気に入った人は、携帯電話でアクセスして待ち受け画像にするべし

ツキノユメ　綾瀬ユエ
http://www41.tok2.com/home/sakura/

SSはカップリングと夢小説に分かれている。オススメは登場キャラに名前を付けることができる夢小説だ。アッシュに「○○さん」と言わせることも可能。

三日月魔法　水無月伸
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/6145/index.html

SSは「甘々」と「灰々」（筆者注：謎です）に分類された数本を楽しめる。またイラストはお絵描き掲示板の作品が掲載されている。イベントのリポートも楽しい。

人工科学頭脳　紅瀬回彩
http://chiba.cool.ne.jp/natsutam/

SSはドリームとカップリング。掲示板はお絵かき用が楽しい。レイアウト関係上、見づらいと思った人は別ウィンドウが用意してあるのでそちらをどうぞ。

PRELUDE　浜猫ひなこ
http://rimnesia.galax.com/home/namanyan

かごめ中心サイトで、SSはGalleryコーナーに掲載されているので注意が必要。まだ新規のサイトなので、数少ないかごめ中心サイトとして要注目しておこう。

LINKS wwwの泳ぎ方

そのほかの『ポップンミュージック』SSサイト

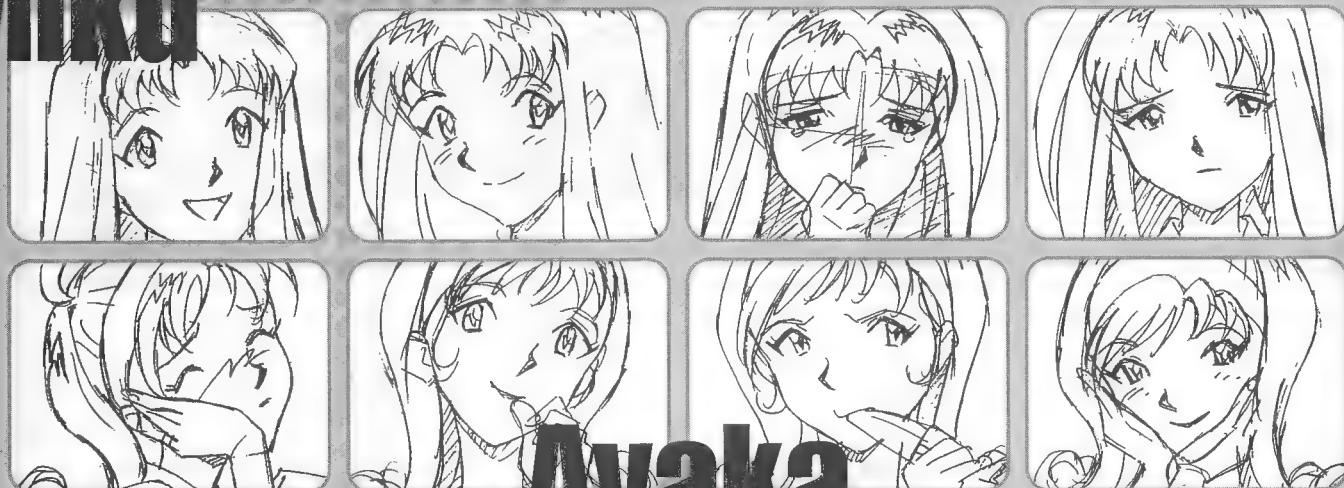
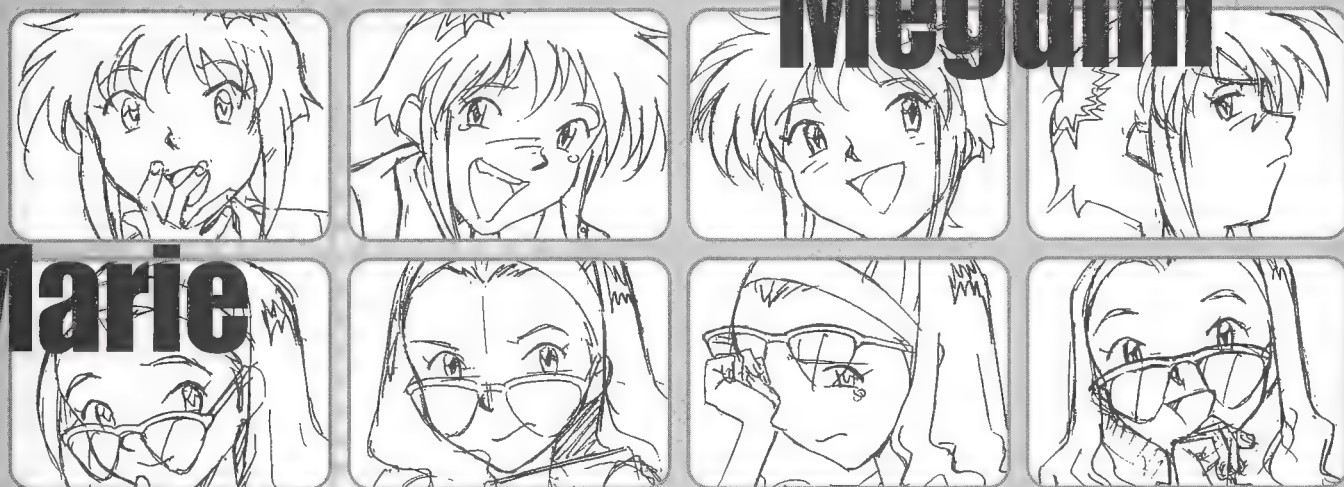
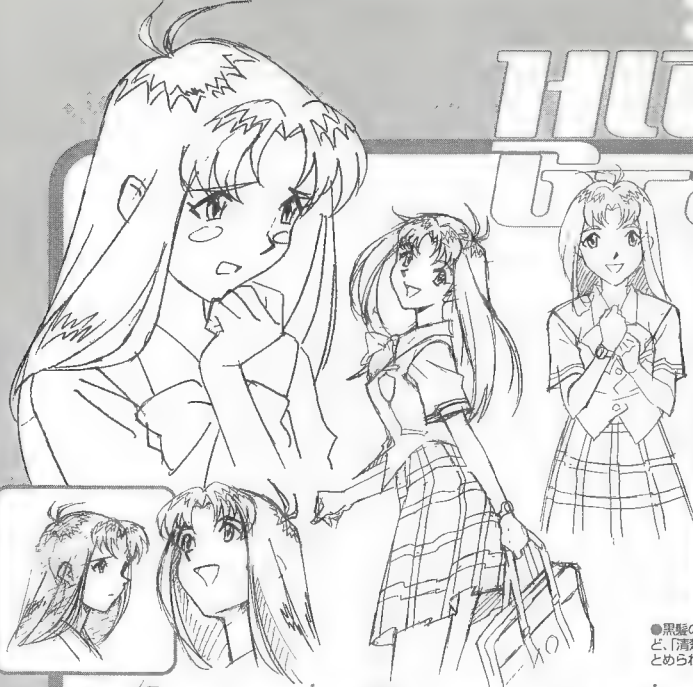
サイト名	URL
ブルーフロンティア	http://member.nifty.ne.jp/hitujinoyakata/
つるるのるのる	http://okakimushi.fc2web.com/
moon⇔earth電子局	http://m-e-ds.hp.infoseek.co.jp/
SDSの扉	http://members19.cool.ne.jp/~nekonao/tobira.htm
Sleeping Murder	http://www10.plala.or.jp/sleep-m/
海鳥日記	http://www.ne.jp/asahi/sky/umidori/
WE:KIDS	http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/2231
蜂蜜林檎亭	http://138.fc2web.com/
一ツ前ノ島	http://homepage3.nifty.com/lisola/
desperate gambit	http://gambit.parfait.ne.jp/
即席事務局!!	http://www.geocities.jp/sui_mizuki/

今回、『ポップンミュージック』のSS系サイトをご紹介をしたわけですが、これらのサイトをサーチするのなら「PoppersLink(http://www3.to/popper)」を活用してほしい。このサイトはトップページで『ポップンミュージック』を取り扱うサイトとSS系のサイトのサーチエンジンに分かれており、そのSS系が検索で非常に重宝する。

SS系専門検索とはいいつつも、サイト数の多さではさすが『ポップンミュージック』。検索ジャンルは、ポプキャラ全般、Deuil、タイアイ・ショルキー、スギレオリエサナ、サイバー一家、MZD中心、ミラクル★4、その他男性キャラ、その他女性キャラ、その他と分かれているので適宜選択してほしい。

なお、検索サイトは登録されているサイト数が命の一つ。もし自分のサイトでSSを扱っているならば、ぜひともサーチエンジンに登録して全国の『ポップンミュージック』ファンに楽しんでもらおう。

また、メジャーなCG検索サイト等において、SSもCGと同等にジャンルとして定義されているので、SSや小説を検索キーワードとして入力すると効果があるのでぜひ試してほしい。

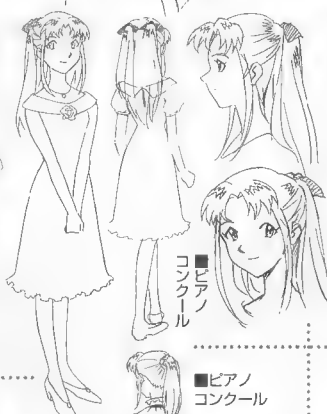
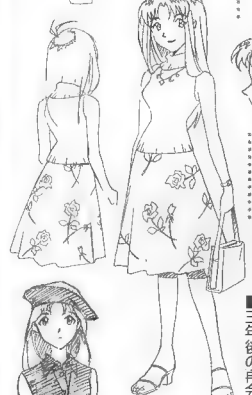
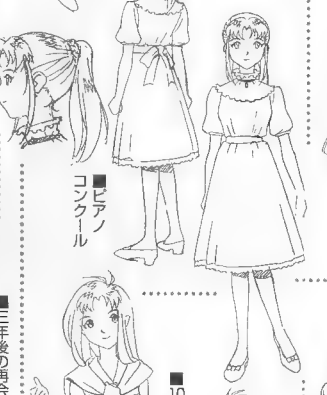
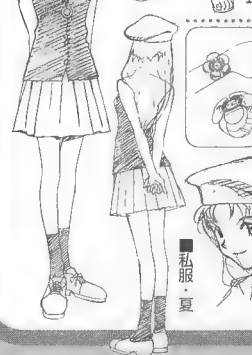
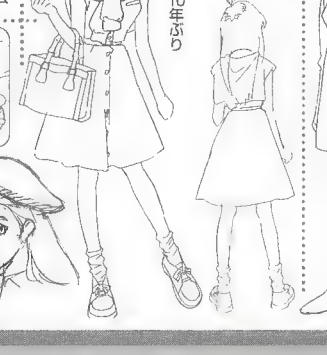
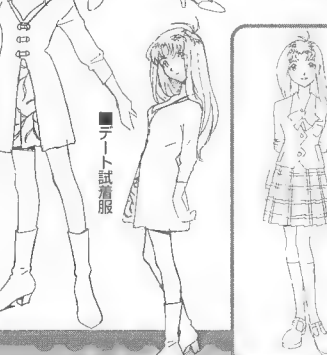
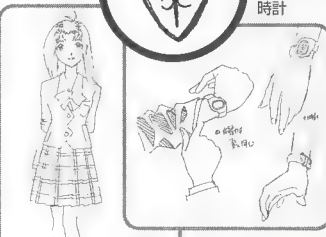
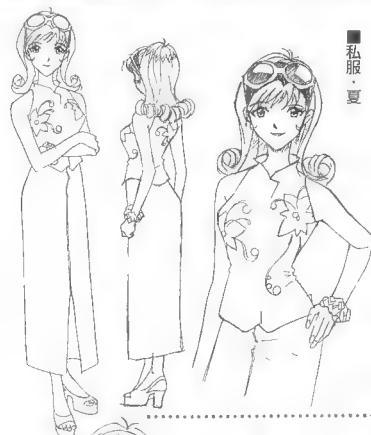
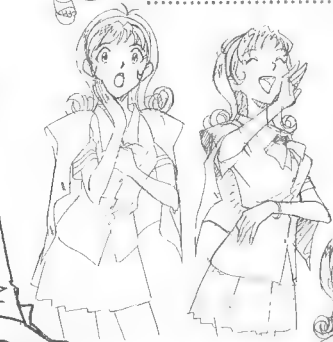
泳ぎ方PLUS　キーワード検索をメインにインターネットを泳ぐ人には、検索機能をツールバーに登録する機能はもう必須な機能。とはいえ同じキーワードを検索した場合、検索サイトによって結果が異なる場合が多い。ツールバー登録をする前に、一度検索サイトで検索して自分の目的に合った検索結果が出るサイトのツールバーを登録すると便利だろう。

ナムコより満を持して登場の『青春クイズカラフルハイスクール』は、高校最後の一年のドキドキラブコメストーリー（死語）を描いた作品だ。その設定画を、いち早く公開!!

神崎未来

かんざきみく

高校3年の春に、この四つ葉学園に編入してきた転校生。真面目な優等生タイプで、料理や裁縫も得意。控えめな性格で、だれにでも優しく、男子からの人気も高い……が、故に「一部の女子」からは妬まれているところも。

■DATA

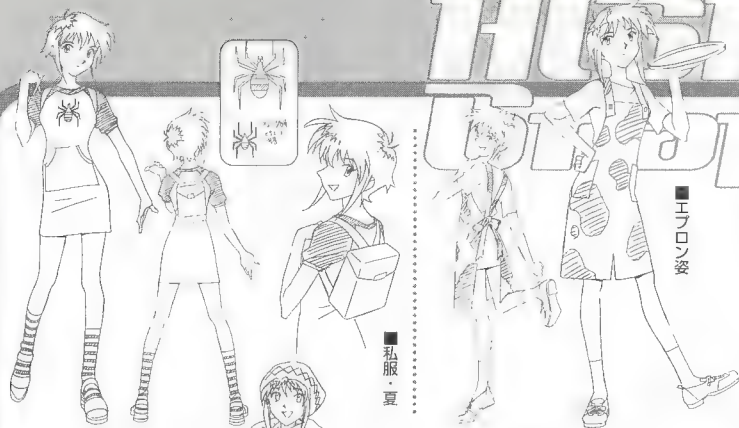
名　前■神崎 未来
（かんざき みく）
年　齢■17歳（高校3年生）
身　長■158cm
3サイズ■B83 W56 H80
誕生日■6月15日　双子座
血液型■A型
声　優■那須めぐみ

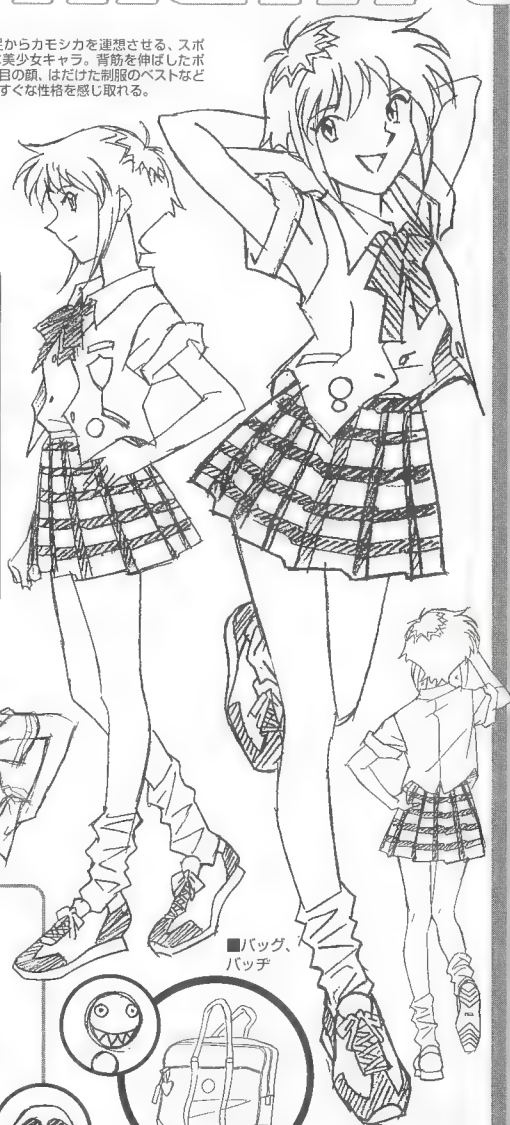
●黒髪のストレートヘア、柔らかな物腰、控えめな性格など、「清楚な乙女」といったコンセプトでキャラクターがまとめられている。和風美人、という風情だろうか。

くじょうあやか
九条彩華

●巻き毛の金髪、高笑い、私服時のサングラスなど、「お嬢様」の要素を満たした典型的お嬢様キャラ。肩からベストを羽織った姿はなかなかバンカラ(?)だ。

■DATA

名　前■九条 彩華
（くじょう あやか）
年　齢■17歳（高校3年生）
身　長■165cm
3サイズ■B87 W58 H88
誕生日■7月22日｜蟹座
血液型■AB型
声　優■たかはし智秋

九条財閥の一人娘にして、全国大会二連覇の天才テニスプレイヤー。昨年はミス・四つ葉学園にも選ばれるという才色兼備の超お嬢様。プライドが高く、自信過剰。そのタカビーな態度と高笑いで常に周囲を圧倒している。

●細い手足からカモシカを連想させる、スポーティーな美少女キャラ。背筋を伸ばしたポーズ、ツリ目の顔、はだけた制服のベストなどから、まっすぐな性格を感じ取れる。

猪戸 恵

ししどめぐみ

女子バスケ部の主将でスポーツ万能。男っぽいサバサバした性格で、女の子っぽい事にはあまり興味が無い。いつも腹を空かせており、勉強は苦手。主人公とは中学からずっと同じクラスで、何でも話せる「親友」の間柄。

■DATA

名　前■猪戸 恵
（ししど めぐみ）
年　齢■17歳（高校3年生）
身　長■160cm
3サイズ■B81 W57 H82
誕生日■5月13日 牡牛座
血液型■B型
声　優■斎藤千和

高村真理絵

たかむらまりえ

ゲームと映画とコスプレが大好きな、おたく系メガネっ娘。常に肌身離さずノートパソコンを携帯しており、自分の事は本名ではなく「マリエルちゃん」と呼ぶようにと周りに強要している（あまり定着はしていない）。

■DATA

名　前■高村 真理絵（たかむら まりえ）
年　齢■17歳（高校3年生）
身　長■156cm
3サイズ■B80 W56 H83
誕生日■10月17日｜天秤座
血液型■O型
声　優■植田佳奈

●メガネ、パソコンなどの要素で構成されたオタクキャラ。オタクといっても、引きこもり系ではなく勘違い系らしい。かなり積極的な性格でもあるようだ。

そんなんARIKA

小林真文

らくがきするな 开

※「怒首領蜂大往生」は、(株)ケイブ様の著作物です。PS2版制作にあたり、ライセンスを許諾していただきました。

アリカ社員大募集中です!!

【職　種】
①ゲームグラフィックデザイナー
②プログラマー
③プランナー
④ネットワークエンジニア

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインから、SOFT IMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、およびムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など
④ネットワークシステムの構築及び管理

【資　格】
20歳～30歳ぐらいまでの方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。
絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎します。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者。

【勤務地】　五反田
【勤務時間】　10：00～18：00
【交　通】　JR、東急、都営、五反田駅　徒歩3分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇致します。
※試用期間有（3カ月）

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、慶弔、有給。
※ゲームを1本仕上げた後には、最長2週間のリフレッシュ休暇が認められます。

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、
各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却致します）
履歴書（写真貼付）と、作品（下記参照）を下記人材採用A係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡致します。
●応募作品（デザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点（必須）。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。
※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧、及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書。
作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。（ソースファイル及び製作期間付き）

●応募作品（プランナー）
◎自分をアピールできるもの、及び企画書。
（A4サイズで5枚程度）

●応募作品（ネットワークエンジニア）
◎職務経歴書、及び自己のスキル等を明記したPR書。

【受付期間】
プログラマー・プランナー・ネットワークエンジニア：随時募集
デザイナーのみ、募集期限があります。
1次募集：H.15　6/1～6/30
2次募集：H.15　9/1～9/30
3次募集：H.16　2/1～2/29

■ 書類送付先 ■
〒141-0031　東京都品川区西五反田1-18-9
五反田NTビル2階
株式会社アリカ　人事採用A係

ARIKA　人事専用電話 03-5719-2434
当社ホームページ　http://www.arika.co.jp

cave

ケイブ
広報口

『ケツイ 絆地獄たち』基板が当たるキャンペーンにたくさんご応募ありがとうございます。
ラッキーな1名はだれかな?
「ゲー横」のチームバトルランキングには登録しましたか!? バトルのライブ感で盛り上がること間違いなしだよ!!

http://www.cave.co.jp/

『超兄貴』のサムソン

ゲームメーカーの気軽なコメント、読めます。

KONAMI

コナミマーケティング
広報 横山

いやぁっと、『r.p.m.RED』を皆さまにお披露目することができました。車好きの私としては早くみんなに言いたくてしょうがなかったです。我が愛車ハチロクもついに動かなくなってしまって廃車へカウントダウンです。これからはこの『r.p.m.RED』でバリバリチューンして、ドギャギャギャギャァーッ!! っと最高の走りをする最強の車を作ります。早くロケでやりたいぜっ!

NOVAうさぎが愛おしい……。

一部の方々にミョーな支持がある当コーナーの時間がやって参りましたよ～。さて今回の共通質問は、佐賀県 KYO&HAZUKIさんからの質問で、「一番好きなゲームキャラクターを教えてください」というものです。

当然アーケードゲームのキャラクター名が挙げられると思いきや……。微妙なのも混じってますが、今月も張り切っていってみよう!

クロスノーツ
彩京事業部
ヤ長

いかがでしたかAOUは? もし会場でヤマダを見かけたなら、開発中のPS2版『G-taste麻雀』がマスターアップしてるってコトです。日曜はワンフェスでエポック社の売り子してるってコトです。そりゃあ、もうメデタイ限りで。が、現実は厳しい。正月あたりからツキが無く、厄災王状態。やはり銀髪にしたのが神の怒りに触れたのか。海より深く反省。 http://www.chouaniki.com/

『太鼓の達人』和田どん

Alfa System

アルファ・システム
NAOKI

今はまだ『式神Ⅱ』を泣きべそかきながら作ってますが、実はこれが終わってからのことって、まだ全然決まってません。時期的にはぼちぼち次に作るゲームの事を考えねばならないのですが、『式神Ⅱ』でいっぱいいっぱいになっているので、なかなか次の事を考える余裕がありません。どうしよ(汗)。

http://www.alfasystem.net/

『源平討魔伝』平影清:世界観も含めて大好きです。

AIKY

「ポチッとにゃ～」はアイキからです。
生まれ変った「ポチにゃ～」はもうすぐ遊べるよ!(ハズ…)
Mにゃ～たに

『セルダの伝説』のリンクかな? やっぱりアクションRPGでしょう

サミー 販促GR
川口

押忍! AOUエキスポ・サミーブースにおいでいただいた皆さん、ありがとうございます。2003年、サミーはやりますよ! ああっ! お伝えしたくてたまんないコトがノドまで、ここまで出てきているのに! でも言えない。それが私のお仕事だから。霜田さん、そんなコワイ目で見ないで! それが私のお仕事だから。

http://www.sammy.co.jp/

『スペランカー』の虚弱な主人公。

ECOLE SOFTWARE CORPORATION

エコール
ソフトウェア
真鍋

2003年が始まったばかりだのに、もう年末のことを考えないといけないのはゲーム業界の宿命か……。新たな挑戦が今年のテーマ。
いろいろと楽しい仕掛けができるといいなって思います。

http://e56.info

やっぱり、「コンバット越前」でしょう。

アドアーズ
広報
松沼

いやあ、多数の入会、誠にありがとうございます。アドアーズメダルメンバーズカードの会員数がついに10万名を突破しました。一部の店舗では預かりメダルやメダルの払い出しもカード1枚でできちゃいます。なんとポイントが最大22%も還元されますこのカード、今後もさらにお得なサービスを目指します!

店舗専用HP➡http://www.gamefantasia.jp/

『魔界村』のレッドアリーマーです。あの強さが好きでもあり、嫌いでもあり。

SUNSOFT®

サンソフト
広報
渡部

毎度どーも。サンソフトです。バレンタインも終わって、ホワイトデーの準備なんかしちゃってる方もいると思いますが、いかがお過ごしですか? 受験生の方なんかは、ちらほら結果が出ているころですねー。苦楽いろいろあるとは思いますけど、常に遊んで、楽しみましょう。

http://www.sun-denshi.co.jp/~soft/index.html

ビッグバイパーです。

CAPCOM®

カプコン
東京宣伝チーム
あぜりんこ

みなさん「プチカプ!」をご存知ですか? 知ってる人はかなりのカプコン通! カプコンの通販サイト「e-capcom」で始まった新コーナーです。カナ&ミトがいろいろなカプコングッズを楽しくリポートする姿は必見! 素敵なプレゼントもあるので、まだ見たことがない人は一度チェックしてみてね!

http://www.e-capcom.com/

やっぱリュウでしょ。

アミューズメント
ヴィジョン
広報ウエ

先日のAOUエキスポに『F-ZERO AC(仮称)』を出展。アーケードならではの魅力を満載している上に家庭用と連動してさらに遊びが広がるのです。2月21日からオープンしているオフィシャルサイト「F-ZERO.jp」も要チェック、最新情報やムービー、レアグッズが貰えるプレゼントも!

F-ZERO GC/ACオフィシャルサイト➡http://f-zero.jp/

もちろん『F-ZERO』のサムライゴローです。

セイブ開発
「代理5号」

こんにちは、新作メダルゲーム作成中な「代理5号」です。
そろそろロケテスト開始ですが、今回もロケテストは海外でやる事になりそうです。
国内での販売は未定ですが、海外旅行の際など見掛けたらよろしくお願いします。

コンバット越前?

グレフ
アキラ兄さん

いよいよ『BORDER DOWN』開発作業が最後の追い込みに入りました。

……死なないように祈っててください……。

http://www.grev.co.jp/

強いて挙げれば「オパオパ」

ARIKA

アリカ
小林

4月10日発売予定PS2『怒首領蜂大往生』の同梱スペシャルDVDはすごいですよ! アーケード版の二周目クリア映像を完全収録。ゲーム監修&収録は、NAL、Clover-TAC、映像ゲスト参戦でLAOS-長田仙人というシューティングゲームには外せないメンバーで最高の移植、映像を制作しています。こうご期待!

http://www.arika.co.jp/

すいません……思い浮かびません……。

ヒットメーカー
西村ケンサク（27）

皆さん、AOUエキスポは行きました？　盛り上がってましたねー、セガブース。ヒットメーカーからも新作『アヴァロンの鍵』を出展したのですが、評判も上々でホッと胸をなでおろしております。実際の稼動はもうちょっと先ですが『WCCF』に続く新たな風を吹かすべく鋭意開発中です。お楽しみに！

http://www.hitmaker.co.jp/

「ALEX KID」のアレク

テクモ
つっちー

今月も全然カンケーないネタですが……。テクモのHPにはオンラインショップなる、ネット通販のコーナーがありますが、いよいよソフトの販売を始めました!!　ショップでしか手に入らないグッズはもちろん、ソフトの購入特典もあったりするので、ぜひぜひのぞいてくださいね♪　以上、宣伝でした……。

http://www.tecmo.co.jp/

「スペースチャンネル5」のウララ!!

SEGA

セガ
広報
田中

『WCCF』ファンには見逃せない「WCCF CUP WINNER'S CUP」が現在開催されています。2月15日～3月16日までの全国133店舗の予選大会を経て、3月下旬のエリア内決勝戦、そして4月5日の全国決勝大会へ。店舗予選の申し込みは先着順。奮ってご参加を。詳しくはこちらへ↓

http://www.hitmaker.co.jp/game/Champion_Fb/site/topics.html

「ソニック」。宣伝部時代、いろいろ苦労したけど。

「ZERO ONE」の清田の中の人

namco

ナムコ
新井

青春といえば飛び出したり、あの白い球だったり、海に向かってバカヤローと叫んでみたり、切符だったり、出版社だったり、人によっては30過ぎても握りこぶしだったり、むやみやたらに駆け巡ったりするわけだが、3月下旬からはクイズということにしておいてくれ。たのんだぞ。

http://www.namco.co.jp/

じゃあ、パックマンで。

SEGA-AM2
たくあん

AOUエキスポいかがでしたでしょうか？　『VC3』のステージで……だとは、皆さんもホントにびっくりしたと思います。さて、3月13日（木）には、PS2版『バーチャファイター4 エボリューション』が発売され、4月にはAC版の全国大会が開催されます。『バーチャコップ3』、『セガ四人打ち麻雀MJ ネットワーク対戦Ver.』も春に稼動予定。お楽しみに！

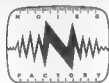
http://www.sega-am2.co.jp/

VFシリーズの影丸です。麻雀が趣味の忍者だからですw

PLAYMORE
www.playmore.co.jp

プレイモア
門脇

寒さの中、ロケテストは熱くそして無事に終了しました。
新タイトル、
『新豪血時一族 闘婚』
3月某日より稼動します！
アーケードにてぜひお楽しみください(^_^)v

また宣伝になりますが、豪血寺のアニー

ノイズファクトリー
by 開発

開発室では風邪が蔓延中。
一人、また一人と勇者たち（？）が倒れて行く中で調整は続く。このまま花粉の時期に突入すると、どうなってしまうのか……。
健康管理の為にも睡眠時間4時間はキープしたいと思います（もう若くないし……）。

http://www.noise.co.jp/

『超兄貴』のアドンとサムソン！

セガ・ロッソ
レナッチ

まだまだ寒い日が続きますが、今年の春は熱く燃えますよ～。なぜかといえば『頭文字D Ver.2』の全国大会があるからです!!　予選も各地でスタートするので、ぜひ皆さん参加してね。もし負けちゃったらほかの地域で再び勝負！　なんてのもアリかもね。とにかく決勝は4月5日ですよ～。レナッチももちろん行くので、みんなも遊びに来てちょ。

http://www.segarosso.com/

ピカチュウ。

ワウ エンターテイメント
広報
Kaz

今年もインフルエンザが大流行しているみたいですね。流行に疎い私はそんな気配も見られず、すっかりブームに乗り遅れてしまいました。
今月号でも『THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ』の攻略記事がばっちり載っています。マルチエンディングの当ゲーム。皆さんいくつ見れました？

http://www.wow-ent.co.jp

エビタン（響きがいい!!）

バンプレスト
天芸

2月22日に開催された「AOUエキスポ」に来ていただいた皆さん、どうもありがとうございました。バンプレブース内もおかげさまで大盛況、新しいプライズ品の展示もお客様の笑顔を見ればご好評いただけたことが一目瞭然。感激の至りです。
「1月30日記す」と。

http://www.banpresto.co.jp/

『ゲイングランド』最強の「じじい」ことバーバル。教授も好き。

タイトー
松桐坊頭&みう

松：AOUも終わってしまったこれから何をしたらいいか迷っているあなた今すぐバトルギアガレージに登録しましょう。もちろんカギを買ってからね。
み：新機能搭載でますます楽しくなってますよ★
松：友達同士でチームを組んだりステッカー貼ったりライバルとの記録差を研究したりこれであなたの走りも一味違ってきますよ。すぐHPへGOだ➡　http://www.taito.co.jp/

「スーパーリアル麻雀PⅡ」のしょうこだったかな。

童
佐々木

AOUエキスポで『兎-野性の闘牌-山城麻雀編』は遊んでいただけましたでしょうか？
ただ今鋭意開発中ですので、もうちょっとお待ちくださいね。ご意見・ご希望・ご感想など下記メールアドレスまで頂けたら幸いです。
usagi@warashi.co.jp

http://www.warashi.co.jp/

手前味噌で『兎-野性の闘牌-』の兎

ビスコ
広報
魔軸（匿名）

メダルゲーム『クラウンマジック』はやってくれたかな？
星を集めてボーナスゲームができたり、サクランボがたくさん出てきたり……さらにいろいろなシステムが!?
やってない方は今すぐゲーセンで確認だ!!

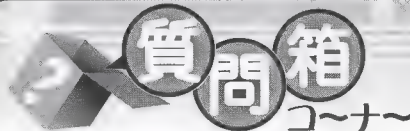
http://www.visco.co.jp/

『バックランド』のバックマン（帽子がイカス！）

タクミ
只石

現在、インフルエンザに襲われているタクミです。
いつも狭い開発室が、とてつもなく広く感じます。
そこで！　風邪のひかない元気な開発者募集しています!!
我こそはと思う方は、ぜひ一緒に頑張りましょう！

http://www.takumi-net.co.jp/

『スペランカー』か『ストⅡ』のリュウ

共通質問の好きなキャラですが、編集長は？
猿渡　うーん、ベタだけどやはり主人公系がいいんだよなー。当然一人に絞るのは難しいんだけど、強いて挙げれば覇王丸かな。実は使用キャラじゃないんだけどさ。

今月から新規に加わった「アイキ」と、無くなった「コンパイル」ですが……あれれ？　どっかで見たことあるようなキャラがいるけど!? そうです、「アイキ」は『ポチっとにゃ～』の発売元になる会社なんですね～。

この、コンパイルとアイキに関連するニュースは、今月号のブランニューアップデイツ（44ページ）で取り上げているので、そちらもチェックしてみてください！

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

メーカーさんへの質問は上記の住所にはがきなどで投書するか、送料無料の本誌アンケートはがきの自由欄に書いてもOKです。どんなことでも、いろいろ気軽に聞いてみよう！

DIGITAL DISC ARCHIVE
デジタル・ディスク・アーカイヴ

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

今月はリリース情報がたくさん! 久々にコラム「VGM瓦版」が載らないということで、マスターもうれしいやら寂しいやら、複雑な心境らしい。とはいえ、VGMファンにとっては、ひたすらうれしい月になりそうだ。

ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.1/ナムコ

初回特典は三部作が入るトリロジーBOX!

昨年のナムコ三部作に続き、"GAME SOUND LEGEND"シリーズとして「ナムコ・ゲーム・ミュージック」が復刻される。80年代ナムコアーケードゲーム・名作5タイトルの音源を収録。今までサイトロンからリリースされてきた"GMOレーベル"復刻の最終シリーズとなる。

前回の「ビデオ・ゲーム・ミュージック」三部作と、今回のシリーズをそろえれば、80年代ナムコVGMの何たるかがしっかりと分かるだろう。今回もコンポーザー諸氏による座談会が実現。小誌でも2カ月にわたってその模様を掲載するので、ぜひ当時のお話に耳を傾けてみてほしい。

SCITRON DISCS/SCDC-00217　3月19日発売　¥2,940(税込)

〈収録タイトル〉
・ザ・リターン・オブ・イシター　・サンダーセプター　・ホッピングマッピー　・ローリングサンダー　・源平討魔伝

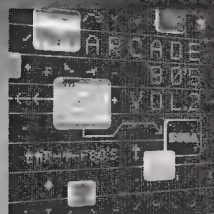
pop'n music Vocal Best 4

くつろぎミュージック

「7」〜「9」、CS版「6」「7」の中から選りすぐりの楽曲を収録。人気曲「Late Riser」、「林檎と蜂蜜」、そして今回インタビューをしたSASEBO BROTHERSの「Flapper」など豪華ラインナップはそろっている。全体的にしっとりしたイメージでまとまっており、ゆったりと聞ける一枚だ。

コナミミュージック/KOLA-025　3月19日発売　¥3,059(税込)

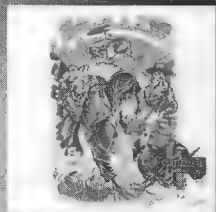
①0/1 ANGEL ②シリトリ ③Late Riser ④Can't Stop My Love ⑤森の鼓動 ⑥夢有 ⑦エピキュリアンへの少数意見 ⑧林檎と蜂蜜 ⑨Escapes from your love ⑩Flapper ⑪翔べない天使 ⑫HONEY-BEE ⑬Over The Night ⑭BONANZA ⑮お天気とチョコレート RUM CUSTARD MIX ⑯掌の革命　全16曲

セガ アーケード 80'S VOL.2/セガ

初CD化音源多数!

先月からリリースが始まったレジェンドの新シリーズ「アーケード80'S」。セガ編第二弾となる本作は、当時アーケードに通っていた人にとって、ことさら懐かしいタイトルがそろう。もちろん、エフェクトを加えない源音重視のポリシーはここでも貫かれている。

SCITRON DISCS/SCDC-00252　3月19日発売　¥2,940(税込)

〈収録タイトル〉
・パンクパニック　・ごんべえのあいむそ〜り〜　・青春スキャンダル　・ピットフォールII　・タイムスキャナー　・ワンダーボーイ　・オパオパ　・ワンダーボーイ モンスターランド　・ワンダーボーイ モンスターレア　・スクランブルスピリッツ

GUILTY GEAR XX SOUND ALIVE/A.S.H.

初回盤はステッカー封入

さる1月19日に開催されたA.S.H.ライブを収録。当日の白熱した演奏はもちろん、新規に人気楽曲をバラードバージョンで再録音したり、PS2版のオプション画面のテーマ曲を収録したりと、聴きどころは多い。GGXXファンだけでなく、ロック好きにぜひとも聴いてもらいたい。

ティームエンタテインメント/KDSD-00001　3月19日発売　¥3,150(税込)

【収録予定曲】FEEDBACK 〜オープニング〜/noontide 〜ソルvsカイ〜/陰祭り 〜イノのテーマ〜/THE MIDNIGHT CARNIVAL 〜ボス戦〜　など

GUITARFREAKS & drummania BEST TRACKS

全66曲を収録!

ファン投票により決定した、シリーズ初の2枚組ベスト盤。以前から定番の人気曲「JET WORLD」、e-AMUSEMENTの人気曲ランキングぶっちぎり1位に輝いた「スタアの恋人」などを収録したDISC1、ロングバージョンを収録したDISC2。ファンなら買うしかないっ!!

コナミミュージック/KOLA-023〜24　3月19日発売　¥3,500(税込)

【DISC1】①FIRE/泉 陸奥彦 ②COSMIC COWGIRL/Toshio Sakurai ③RIGHT ON TIME/Robbie Danzie ④begin/小坂りゆ ⑤I'm gonna get you!/Kelly Cosmo ⑥BOBBY SUE AND SKINNY JIM/Raj Ramayya ほか、全48曲　【DISC2】①The Least 333sec/佐々木博史 ②MISS YOU/くにたけ みゆき ③E-MAIL ME!(Long Version)/Paula Terry ④BREAK DOWN!(Full Version) / BeForU　ほか、全18曲

ゲー事典 今月はCDのプレゼントが盛りだくさん! 先月紹介したサイトロンさまご提供の「セガ アーケード80'S VOL.1」と、ティームエンタテインメントさまご提供「GGXX SOUND ALIVE」を抽選でプレゼントしています。詳しい応募方法は216ページをご覧ください。それとA.S.H.ライブリポートも173ページに掲載しているので、ぜひ見て、聴いて、楽しんでくださいね。

INTERVIEW OF THIS MONTH

from “ナムコ・ゲーム・ミュージック”【前編】

featuring 大野木宣幸×小沢純子×川田宏行×中潟憲雄

こだわりのクオリティでビデオゲームミュージックのサントラCD化を手掛けるサイトロンが、続々と名盤VGMアルバムの復刻を企画・進行している。時を越えて、メーカーの垣根や版権の問題をクリアして、現代に伝承されるVGMの調べ。それはオールドゲームファンのみに訴えかけるものではなく、「今ゲームをやり続ける人々すべて」という広いレンジに向けて発信されているものだろう。この度、「ナムコ・ゲーム・ミュージック」シリーズのリリースを記念し、80年代の当時に『源平討魔伝』『イシターの復活』を作曲された、サウンドクリエイターの方々に、お話を伺う機会を得た。当時の秘話や、アルバム復刻に向けてのメッセージなどを2カ月にわたり、二部構成でお届けしよう。　Text：福田サクテル

リメンバーVGM 担当楽曲を振り返る

──まずは、今回のシリーズ復刻盤に収録されている作品で、皆さんが担当された曲を教えてください。

中潟　僕が担当したのは『源平討魔伝』『サンダーセプター』『パラデューク』『モトス』です。

『パラデューク』は、最初に作った作品なので思い入れがありますね。「不気味かわいい世界感」を演出するのに苦労しました（笑）。

『モトス』のタイトルが同期の5人の頭文字、という話は有名ですよね。でも実は、最後にボクが入って6人になったことで、モトスンになるはずだったんです（笑）。でも、語呂が悪いのでやめました。

大野木　私が担当したのは『ホッピングマッピー』です。『マッピー』シリーズと同じ音源、同じ波形で作りつつも、『マッピー』と違うものにするのは苦労しました。ぜひ聞き比べてほしいですね。

小沢　『リターン・オブ・イシター』の曲は、『ドルアーガの塔』の拡張版のイメージでした。FM音源なので、アレンジもいろいろ考えました。

『スカイキッドDX』は……FM音源のサウンドドライバが未完成だったこともありますが、まだFMを使いこなせていないですね。聴いてもらうのが恥ずかしい出来です（笑）。悔しかったので『ローリングサンダー』は、自分なりに納得できる音になるまで仕上げました。

川田　『妖怪道中記』です。テクノポップにした理由は、自分が好きだということもありますが、ゲームファンとテクノファンって、層が重なっていると思ったんです。それと、FM音源でどこまでできるかを追求したかった。当時、いろいろなゲームメーカーが、ゲームの基板にFMのチップを乗せ始めていた時期で、「負けるもんか」という気合いを込めて作りました。

ちなみに、音が入っていない状態でこのゲームをプレイすると、かなりグロイ（一同笑）。ゲームのコミカルな部分は殺したくなかったので、あえてサウンドでは軽妙な味付けをしてみました。

ナムコサウンドの礎を築いた大野木氏(写真・右)と、ドラマチックなサウンドが特徴的な中潟氏。

記憶の糸を辿る相互評価

──本日ここにいらっしゃる皆さんは、コンポーザーとしてお互いにどう評価されているんでしょうか？

小沢　中潟さんは、曲がドラマチックで、尊敬しています。

中潟　（苦笑）。

小沢　当時、中潟さんとは仕事場が一緒だったんです。FM音源がはやり出したころですね。私が音を作っていて「これ、いい音だな」「汚い音だな、ボツ」と選別していると、そこに中潟さんがやって来て「なんかいい音ある？　これいいねー、貰っていい？」なんて言って、持っていってしまうんですよ（一同笑）。

中潟　そうでしたね、よく貰いにいってましたね（笑）。

小沢　中潟さんが気に入って持っていく音は、私としては濁っているのでボツにした音なんですよ（笑）。でも、その汚い音をうまく個性的な使い方をしていて……。こんな使い方もあるんだなーっ、音のセンスがある人だな、と思いました。

川田　先ほど小沢さんも言われましたが、中潟さんは音の使い方が印象的ですよね。音が汚いということも個性なんだな、と勉強させられました（一同笑）。

あと、中潟サウンドの肝は転調だよね。プログレライクでね。ドラマチックな展開がすごく印象的だった。

小沢　大野木さんは音楽性が明るくて、なんてったって大野木さんがいたから、ナムコのサウンドがあった。

中潟　すでに確立してたよね。

小沢　プログラムするのも大野木さんだったし、曲を書くだけの方じゃないですからね。

大野木　サウンドルーチンを作ったことが一番偉いかな、実は（笑）。ていうか、やっているうちに出来ちゃったって言った方がいいかな（笑）。

中潟　いつからプログラムを始めたんですか？

大野木　ナムコに入社してからですよ。

中潟　すごいですね！

大野木　もう、面白くて面白くて仕方なかったですね。

川田　その上、音楽にも才能がある。無敵です（笑）。

大野木　いい方向にいったかな？　やり直しできないですからね。尊敬されちゃっても困るけどねえ。止める人がだれもいなかったから、好き勝手にやってただけだし（笑）。別に方向性を持って進んだわけじゃないんです。音楽がある、ただそれだけでやってましたからね。

川田　小沢さんについては作曲理論に裏打ちされた曲作りですよね。音楽をきちんと勉強した唯一の人だから。

中潟　音大出身ですからね。

川田　ボクとか中潟君あたりは、全然勉強していないもんね（笑）。

中潟　自己流ですからね、僕ら（笑）。当時のナムコのキャラクターゲームのかわいらしさに、大変マッチした曲が書ける人だと思います。

僕は小沢さんの後から入社して、そのあたりのコツをいろいろと教えてもらったんです。だから、もちろん僕の作る音楽は小沢さんの作る曲とは全く性質が違いますけど、小沢さんから受けた影響はすごく大きかったです。

大野木　小沢さんは頭の良い方ですよね。

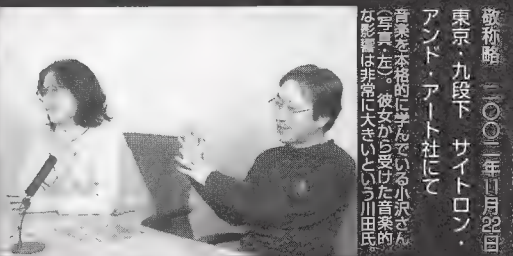
小沢　そんなことはないですよ（笑）。

大野木　ろくすっぽ教えてないのに、全部自分のものにしちゃってた。

小沢　大野木さんからお褒めの言葉を頂けるなんて、初めてです（一同笑）。

（後編に続く）

敬称略　二〇〇二年11月22日
東京・九段下　サイトロン・アンド・アート社にて

音楽を本格的に学んでいる小沢さん(写真・左)。彼女から受けた音楽的な影響は非常に大きいという川田氏。

Profile

中潟 憲雄
『源平討魔伝』『ベラボーマン』『未来忍者』など、VGMに映画的演出を配するのが得意。現在はゲームソフトプロデュース会社のdiGIFLOYD(デジフロイト)を設立して活躍中

川田 宏行
開発企画部としてナムコに入社。デビュー作『スターラスター（FC）』をはじめ、『妖怪道中記』や『ワルキューレの伝説』『ソルバルウ』などを手掛ける。

小沢 純子
80年代前半からナムコゲームのサウンドを手掛ける。『スカイキッド』や『ドルアーガの塔』など、キャラクター性やドラマ性のあるゲームにマッチした曲作りを得意とする。

大野木 宣幸
80年代前半からVGMを担当し、ナムコサウンドの方向性に多大なる影響を与えたクリエイターである。代表作は『ニューラリーX』『ポールポジション』『マッピー』『リブルラブル』など多数。

ゲー事典　アルカディアNo.20(八神庵が表紙)には、「ビデオ・ゲーム・ミュージック三部作復刻記念80'Sクロニクル座談会」を掲載している。大野木さん、小沢さんのほかに細江慎治さんや遠藤雅伸さんが加わり、さまざまな逸話が克明に記録されているのだ。今回のインタビュー記事と合わせて読むことで、ナムコサウンドの秘密の共有者となれるはずである。

ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

お久しぶりのプライズ用語です。基礎の基礎から、最新用語まで幅広くそろえてみました。本物のゲーセン好きを目指すならプライズもおさえておこう。

Text：伊勢猫＆K
挿し絵：ぎらり屋

今月のテーマ
『プライズ』

▼あ行▲

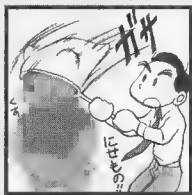
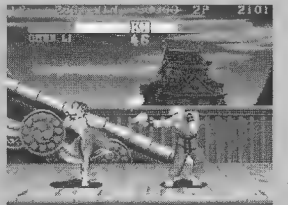
アームスイング機構【あーむすいんぐきこう】
arm swing mechanism
□ハード
クレーンマシン新製品『カプリチオムーブ』（2002年／タイトー）の新型クレーンに付いた機能のこと。従来のクレーンは、左右調整・高さ調整のみ（カプリチオシリーズには回転もあり）であったが、このクレーンは爪部分のみを前後方向へ振り子状に可動させることができる。この機構がもたらすメリットは、景品フィールドの隅々までクレーンが行き渡るところにある。従来、キャビネットのガラス面や壁面に張り付いた景品は、クレーンの構造上、取得できる範囲外であった。プレイ意欲を誘うPRのために人気の景品をガラス面に設置する例は多い。そんな客寄せパンダタイプの景品を根こそぎ獲得できる（可能性がある）技術として、ユーザーに優しい新機構である。

▼か行▲

カプセル景品【かぷせるけいひん】
capsul type
□開発
ガチャガチャ・ガチャポンの商品供給方法として使用されてきた「球体プラスチックのパッケージをされた景品」のこと。球形のため、ハードへ負担をかけることが少なく、製品づまりを起こしにくいことから、プライズの供給システムとしても長く利用されてきた。近年、カプセル対応のプライズマシンは数を減らしつつあるが、子供向けマシンにおいてはまだまだ現役。カプセル種類はその直径（ミリメートル、記号＝φ）によって識別されており、75φ・46φ・30φが主に利用されている。ちなみに、120φの巨大カプセル使用というプライズマシンも過去には存在した。このサイズになると、カプセル自体が珍しいため、カプセル回収率が極端に低くなってしまったという。

キャラクター景品【きゃらくたーけいひん】
character prize
□開発
マンガ、アニメ、バラエティ番組のキャラクターや、市販キャラクターグッズの意匠を転化したアミューズメント限定の商品。近年流通している景品のほぼすべてが何らかのキャラクターを使用したものになっている。国民的キャラクターの景品は、数社から発売されることもあるが、ぬいぐるみはA社、雑貨はB社、キーホルダーはC社と厳格な区分がライセンス契約時に締結されているためバッティングしないのである。また、ここ〜・・年は、過去にブームを巻き起こした〜をリバイバルする傾向も多く見られる。昔、コンプリートできなかったシリーズものを改めてそろえることができるので、プレイヤーにとってはありがたいかぎり。けして、「そろそろキャラ使い尽くした？」などとうがった見方をしてはいけない。

景品委員会【けいひんいいんかい】
□開発
プライズマシンの違法・不健全運営を是正するため、JAMMA（社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会）が2002年夏に設立した新たな委員会機構。オペレーター・ディストリビューターの啓発のため、コピー製品や製造者不特定の製品の取り扱い禁止、点数制度を利用したリデンプション・高額景品取り扱いなどの不正な運営の禁止を訴えている。ちなみに、製造者が特定できない製品でユーザーが事故に遭った場合、運営者（オペレーター）が賠償金などの請求を受けてしまう可能性があるらしい。現在のゲーセン運営は、かくも厳しいのである。

景品原価率【けいひんげんかりつ】
rate of cost
□システム
オペレーター専門用語。プライズマシンの売上（インカム）に占める景品入荷額（コスト）の割合のこと。UFOキャッチャーブームに湧いたころは、原価率は単純に10%程度であったそうだ。

『ストリートファイターII』
1991年／カプコン
後にシリーズ化されていく、社会現象にまでなった2D対戦格闘の金字塔的なタイトル。発売からしばらくが経ち、対戦ブームが来ると「○○＋キャラ名」などリングネーム（当時はニックネームとして）を名乗る対戦プレイヤーたちが出現。

『バーチャファイター』
1994年／セガ
3D対戦格闘の元祖と呼べるシリーズで「地域名＋キャラ名」（例：三軒茶屋アキラ）といったリングネームがステイタスとされた作品。『バーチャファイター4』以降は「VF-net」の導入により、ゲーム中にリングネームが表示可能となる。

対戦格闘がアーケードゲームのジャンルとして定着した近年、耳にする機会も多くなったリングネーム（ring name）とは、実際の格闘技からきた用語。元々の意味は、プロのボクサーやレスラー、武闘家などの競技者が、競技団体や競技連盟に選手登録する際に使用される選手名のこと。アーケード用語としては、主に対戦格闘プレイヤーが名乗るニックネームや愛称の意味として用いられている。

対戦格闘の火付け役ともなった『ストリートファイターII』（1991年／カプコン）発売当初は、プレイヤーが使用するキャラクター名を文字ったリングネームが多く見受けられた。その後『バーチャファイター』（1994年／セガ）シリーズでは、地域名＋使用キャラクター名が主流に……。メーカーのオフィシャル大会や全国規模の店舗大会などが開催される近年では、さまざまなタイプのものが選手名としてプレイヤー間で使われている。

遊技語録 薦め
用語の系統と分類表記：□店舗システム□……ゲームセンターの運営スタイル全般／□ゲームシステム□……ゲームプレイ時における共通のシステム・名称／□法制□……ゲームセンターを管轄する法律・風営適正化法関連全般／□筐体□……プライズゲームのハードウェア全般／□ジャンル□……ゲームのジャンル別区分

00円分の景品を入荷すれば1万円の売上があり、9000円の儲けが出る計算になる。しかし、現代においては、～が50%にも跳ね上がる例があるという。1000円分入荷して、売上2000円……。ここからほかの経費をさらに引くと、大赤字となる。プライズマシンの運営は、オペレーターにとって株投資並の難しさであろう。

▼さ行▲

セガのぬいぐるみ屋さん【せがのぬいぐるみやさん】
□開発
昨年オープンした『クラブセガ幕張』内に登場したプライズマシン専門コーナーのこと。背板を取っぱらったUFOキャッチャーを複数台並べ、筐体の後ろでスタッフが常駐し、プレイヤーと対面する画期的な運営方法が特徴。景品の並び具合が気に入らなければ、並び替えてくれたり、ほしい景品が無いときに陳列棚から「アレ入れて!」と要望すれば、その景品を補充してくれる。どうしてもほしい景品があるときは、電車代を無視して幕張まで出掛けてみてもいい?

▼た行▲

駄菓子屋マシン【だがしやましん】
□ハード
プライズマシンのルーツである(?・)駄菓子屋や縁日をイメージさせるゲーム性を落とし込んだ、近年のプライズの人気ジャンル。ヒモを引っ張るくじびき方式の『とめばあちゃんの駄菓子屋』(タイトー/2002年)、同じく射的をゲーム性に反映した『てっつぁんの射的屋』(タイトー/2002年)、輪投げを落とし込んだ『ワナゲ～ル』(バンプレスト/2002年)などが、現在稼働し人気を博している。少し前にブームを巻き起こした『金魚すくい』(北日本通信工業/2001年)は同ジャンルの代表的存在といえる。マシンの系列としては同じように見えるが、伊勢エビを捕まえる『伊勢エビキャッチャー』は、このジャンルには含まれない。

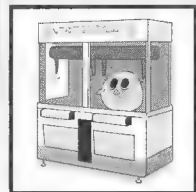
食べ物景品【たべものけいひん】
prize for food
□開発
およそ30年前のプライズマシン創成期より、使用されている景品の王道。「グリコアーモンドチョコ」と「森永ミルクキャラメル」が創成期の二枚看板、平成の現在は「チロルチョコ」と「うまい棒」がその重責を受け継いでいる。変わり種といえば、ナムコ『料理の達人』で多く見られた中華具材、昨年登場しマニアの間で話題となった全国レトルト釜飯シリーズなどがある。なお、過去に若干の物議を醸した、伊勢エビ・真鯛・マツタケもここに含まれている。

陳情【ちんじょう】petition
□システム
プライズマシンに入れる景品の上限価格の改定などを行なう際には、業界全体で警察庁へ要望を提出しなければならない。景品上限価格が200円から500円、800円へと上昇をつづけてきたのは、業界および業界団体による努力の賜物である。ちなみに、最近では1000円への改定、リデンプション制度(点数チケットを集めて景品と交換する)の解禁を陳情したが、残念ながら「時期尚早」という回答だったらしい。

▼は行▲

パチンコ型プライズマシン【ぱちんこがたぷらいずましん】
pachinco prize machine
□ハード
クレーンゲームなどにCRパチンコの盤面を組み込んだ改造マシン。爪でパチンコ球をつかんで落とすと、球が入賞ゾーンへ入り、液晶スロットが回転。スロットがそろえば当たりで景品がもらえるという趣向。確率による攻略性が高いため、最近は自粛されつつある。

▼わ行▲

ワイワイクリッパー【わいわいくりっぱー】
wide wide clipper
□ハード
景品の超大型化に伴いナムコが開発した巨大クレーンマシン。爪を最大限に開くと、55センチ幅の景品までつかむことができるというスケールの大きさは、プレイヤーを圧倒する迫力を持つ。

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「ガンシュー」や「ハイスコア」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中(採用者にQUOカードをプレゼント)。ドシドシと送ってくださいネ～!
宛先は、〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング
取材直行【しゅざいちょっこう】
go to cover
編集部に寄らず、自宅から取材先にまっすぐ向かうこと。最近の編集部では、夕方からの取材にもかかわらず、～する豪の者がいる。

言霊Q&Aコーナー
即決! 一問一答両断!

Q.先日、有名な[illegible]いクマさんの巨大なぬいぐるみをゲットしました。お店の人が「うちのはパッタモンじゃないよ」といってましたが、本当にパッタモンがあるのですか? あるのなら本物との見分け方を教えてください。(三重県 [illegible]ゲッター[illegible])

A.パッタモンですが、確かにあります。どこのだれが作ったのかは分かりませんが、相当量のコピー製品が流通しているようです。見分け方ですが、製品についているタグを見てください。キャラクター景品の場合、版元の許可を示すプリントがありますので、それを確認しましょう。……といっても、コピーヤーもさるもので、版元のタグまで複製している例も出てきています。難しいかもしれませんが、[illegible]を見分ける確実な方法は「クオリティ」です。ぬいぐるみの場合、●縫い目が粗い、●糸が[illegible]出している、●目玉や耳などのつなぎ合わせが左右でばらついている、●球形がきちんと製法でできておらず、●[illegible]張っている、●全体的にカッコワルイといったことを目安にしてください。

Q.UFO～とつけばセガのシリーズとわかりますが、その他シリーズマシンはどの種類あるのでしょう?(佐賀県 とないやねん[illegible])

A.うーむ、とても多いです。現在も新作が出ており、人気の高いシリーズを中心にお教えします。
■UFO系(セガ)元祖UFOキャッチャーを始祖とするクレーン型
■ufo系(セガ)小型景品をプチプチ引っ張るufoあらかるとシリーズ
■ネオ系(プレイモア)SNKが開発したクレーン型。現在は「ネオミニ」が主流
■カプリチオ系(タイトー)回転やスイングなど趣向を凝らしたクレーンが特色
■リフター系(カトウ製作所)一世を風靡した「ファンシーリフター」のシステムを継承
■プフトン系(エクセル)ルーレットでフックを解除するシステムが特徴
■～クレーン(ユウビス)上からのぞき込みクレーンを操作。最古のクレーンタイプ
■スウィート系(ナムコ)すくって落とすお菓子景品の定番マシン。4まで発売。

シリーズものの認知度はとても高い。写真は「ufoあらかると2」。

人気筐体はオプションキットも充実する(他社開発の場合もある)。写真は「スウィートランド4」。

記号表記の種類と意味:同……同義語を表します。/類……類義語を表します。/対……対義語を表します。/例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

まじかる猛者通信 第4発

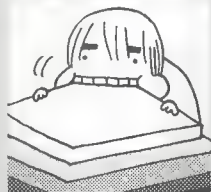
発行　2003年3月1日

先日のバージョンアップにて、モセル用ジョブのアーティファクトがもっさりと追加されたものの、投擲武器のプセルスガンと胴用装備ペレメタルボディのあまりの不甲斐なさに、早くも時期尚早の声が上がっている模様。

担当：ジ☆ダップセ
(C・LAN&田渕健康／Trick Star)
イラスト：天野シロ、閃屋

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）
星から星を練り歩き、のさばる悪を裁いては、名も無き人々の明日を守る、銀河マタギ伝説の継承者。愛機はシャケ型宇宙船バッドボーイ。

編集でぞ（通称しもでん）
先日、独断専行により猛者のタイトルを変えた張本人だが、早くも次は「猛者通信6/17(じゅうななぶんのろく)」に変えようと画策している。

田渕健康（通称ケソ）
3日間の掟もなんのその、締め切りをブッちぎってはドマンジュウ呼ばわりされて、変異を繰り返す毎日。他に類を見ないさわやか守銭奴。

①サイバースペース チバ・シティ

でぞ　ぜんたーい止まれッ！　右向けー右ッ！　よく聞け貴様ら。ここ千葉県は柏市に敢然と屹立する「ZAPS」こそ、タカラアミューズメントが経営する最先端型ゲーセンなのさ。
まさ　つーかね、例のごとくケソが遅刻してるのだがねプハー(ヤニを吹かしつつ漫然たる表情で)。
でぞ　キーッ！　あんガキゃあ……今日こそ堪忍袋の緒が切れたってカンジ。ゲッター炉の炉心にたたき込むぐらいやんねえと学習しないだろ、正直。
ケソ　はひーはひー、遅れてメンゴ！　いやあ、総武線の中でガラスの仮面(文庫版)を読み返してたら、つい乗り過ごしちまいました。
でぞ　貴様ーッ!!!!
ケソ　あ、あひーィ！
(地獄絵入る)
でぞ　フッ……これぐらいやれば次は大丈夫だろう。
まさ　あわわ、ケソが息をしていないぞ。近くにレイズしてくれる人がいないか探すから待ってるぺれ～。
ケソ　(P)大丈夫です。柏駅をホームポイントにしておいたので、すぐに戻ってきます。
まさ　左様か。ならば、我らは先に店内に入っておるさね。
でぞ　今回の猛者でこのゲーセンを訪れた理由はだな、ここは今後のゲームセンターを変えうる、ある画期的な新システムの実験店舗になっているっつーね。
まさ　ほほう、それは興味深いってカンジですか～。
復活したケソ　マジ大丈夫っスか？　「連邦の試作機は必ずトラブルに巻き込まれる」という鋼の鉄則どおり、俺らもこの試作店でジヲンの襲撃を受けるんとちゃいますか!?
でぞ　ねーよ(きっぱり)。この店には「ATOシステム」という、キャッシュレスによるインカムシステムが採用されていて、店内のゲームプレイは、すべて一枚の板で制御されてるのさ。まあ、詳しくは店内で実際に見てみようや。
ダップセ　Я。

これが「ZAPS」の外観。どこからどう見ても郊外型ゲーセン以外の何ものでもない、心強いデザインだ。

②新発想！ カードでゲーム

まさ　店名の「ZAPS(ザップス)」は「ダップセ」とやや響きが似ており、親近感を抱かずにはおられない我さなあ。
ケソ　ややっ、店内に張り出された「1プレイ77円」の文字が、エコノミックアニマルの僕の心の琴線をチョッパー弾きしますZO！　でも、何で77円って半端な料金なんスかね？
でぞ　それは、この店のカードシステムに秘密があるのさ。店の入り口のカウンターで登録して……ほれ、この「ATOカード」を受け取るがいい。
まさ　このハイカラな板は、どんな効能があるのかね君？
でぞ　このカードをゲーム機に備え付けのタッチパネルにタッチさせるだけで、遊んだ分の料金がカードに記録されるわけだ。1回遊ぶたびコインを投入せずとも、店を出る時にカードで一気に清算すればいいって寸法。
まさ　ほほむ。ポケット一杯に小銭をじゃらつかせるこれまでの生活にはグッド・ヴァイというわけか。
でぞ　タッチパネルでクレジットが入るので、コイン詰まりも無いしコンティニューの時に両替機に行かなくてもいいんで楽でしょ？　さっき言った「1プレイ77円」は、このカード使って遊んだ場合の一回分の値段ってわけ(一部筐体除く)。
ケソ　ししかしですね、僕みたいに歯止めの利かないドサンピンが、カード使い過ぎて店を出る時に払えなくなっちゃった場合はどうするんでっしゃろ？
でぞ　その心配は無用だ。プレイするたびに「いくら使ったか」がパネルに表示されるし、カードの使える上限も設定できるのだ。ちなみに、俺とまさのカードの上限は五千円(経費)、ケソのは千円(自腹)だ。
ケソ　じゅ、じゅるい！
でぞ　説明が終わったところで、実際に店内でカードを使って遊んでみるか。五千円分。
まさ　遊ぶさなあ、五千円分。
ケソ　しくしく。

出入り口は一個所だけで、入場の際にはカード貸し出しの手続きを済ます必要がある。

③タッチ・エンド・ゴー

まさ　ほほむふ。郊外型ゲーセンだけあって、店内は広々としたスペースなさあ。
でぞ　ビデオゲームはもちろんのこと、大型筐体の品ぞろえもバッチリだな。店舗面積は300坪、ゲームの設置台数は165台の大容量だ。
ケソ　お、『イニD』や『ポップン9』で使用するゲームカードも、このATOカードで買うことができるのか～。
でぞ　店舗の中にあるアイスやジュースの自動販売機だって、このカードで利用することができるみたいだぞ。
まさ　メダルの貸し出しもカードで行なえるさな。なるほど、パネルにカードをかざすと、残高確認もできるわけだ。
ケソ　カードの使用上限額を増やす時はどうするんスか？
でぞ　入り口か、店舗の中央にあるカウンターで上限額はいつでも変更できるぞ。ちなみに、貴様が上限額を増やす場合は自腹だからな。
ケソ　むぎゅ。
まさ　クレーンゲームなどもカードでクレジットを即座に入れることができるので、両替に行った際にほかの人間に獲得寸前の獲物を奪われてプッセナ～、そりゃプッセナ～となることもなく安心さな。
でぞ　やっぱ一番のメリットは、自分がいくらお金を使った

これが非接触型ICカード「ATOカード」。ストラップ部分はリールで伸びるZO。

激広い店内！　ゲムっ子なら一日中滞在しても飽きることがないであろう。

猛者語録　みんなのヒーローGYUにより設立された「有限会社(3月登記)Trickstar」の社畜となったダップセたちだが、船出早々にGYUが救急車に乗るわ、ケソは新大阪駅で新幹線の切符を落とすわ、まさ兄ィはトクジェローに通うわで、よく分からない雰囲気に包まれた不穏なカンパニーですが、皆さんお仕事ください。早いもの勝ち。

猛者通推薦！ これが未来のゲームカードDA!

数多く増え続けるカード対応ゲームだが、ここにきてダップセは総合的かつ汎用的なゲームカードの登場を促していきたい！ つーか、カードが増え過ぎて、財布が見栄っ張りみたいにパンパンになっているのでなんとかしてケロ！ というのが本心だ。

ケソりカード案

一枚のカードであらゆるアーケードゲームに対応！ なJAMMA基準のカードを作ってほしいの巻。カードに記録した各種ゲームデータは、家庭のPCなどで閲覧することも可能。改ざんした輩は国外追放ということで。

- ●カード対応ゲームのあらゆるデータが記録可能
- ●キャッシュカード兼用でコイン要らず
- ●UFOキャッチャー成功率データ
- ●店舗別使用クレジット数データ
- ●ビーマニシリーズの好きな曲ベスト10データ
- ●好きなハロプロメンバーデータ

マサ兄ィカード案

ゲムカとして機能するのはもちろん、日常生活に必要なカードの役割をすべからく担うテイルカードを提言してみる。つまりは、それ1枚ですべてを賄えるかわりに、無くすと人生之即ちアポカリプスというような、刺激に満ちた日々を送ることが狙いさね。

- ●カード使用のゲム全対応
- ●Suica対応
- ●ATM対応
- ●ヨドバシ対応
- ●クレジットカードも兼用
- ●家の鍵対応
- ●電話機能搭載
- ●定規
- ●クマのツメ攻撃にもびくともしない防御力を持ち、リップルレーザーをも跳ね返す超合金仕様

メダルゲームも充実！ メダルはまとめてカードで購入しなっせ！

各種ゲームカードも「ATOカード」で購入可能。さっくり買えちゃうZO。

かが、数字で見られるということだよな。今まで、ゲーセンでお金を使うときは漠然と「だいたいこれぐらい使ったかな？」とかいう認識しかなかったので、このシステムなら清算時のレシートで、家計簿をつける時も楽々だなオイ。

ケソ オイドンは既に2000円分プライズゲームに吸われてしまったと、この機械が教えてくれたでゴワスよ(泣)。

でそ はええよ！

④戦い終わって ～神々の暁～

まさ いやあ、遊んだ遊んだ。カードシステムがあまりにスムーズゆえに、ついつい時を忘れてプレイに没頭してしまったさなあ。

でそ 店を出るときは、入る際と同じくカウンターで清算を済ませればOK。ちなみに、クレジットカードも使用可能で領収書も出るのがイカス。

けそ ガバスは使えんですか。

でそ たりめーだろーが(怒)。

まさ アルカデクーポンも？

でそ 今のとこ(しょぼん)。

まさ このシステムが普及すれば、店員側も、コイン詰まりの処理やコインの回収などをしなくていいから、業務が楽になると思うがどうか。

でそ 店員の業務を楽にするっつーよりも、客がどの時間帯にどのゲームで遊んだかなど、カードに残されたデータの方が重要だな。

まさ ほふむ。時間単位でのゲーム人気なども出せて、こりゃぁ、ウッハリうれしいシステムということか。

でそ もちっと突っ込むと、時間単位で筐体ごとに金額を変更することもできるわけだ。

ケソ てこたぁブルジョアな連中が来る時間は、高くしとけば売り上げ倍増ですNE！

でそ 高くしてどーすんだよ。その逆だ。安くして、普段はインカム0の時間に1回でも遊んでもらえれば、プラスになるって寸法だ。

まさ いわゆる死んでる筐体が生きるわけということか。

ケソ ほかにも、店舗内でいろいろと買い物できるといいですね。軽食施設や、プラモ屋も出店してほしいですZO！

でそ 統一規格じゃなくてもいいから普及してほしいよな。何より、便利で安いってのは、またゲーセンに行こう！って気にさせるだろうしな。

まさ 「コインいっこいれる」時代は、もはや遠くなったということか。

ケソ いずれは、屋上ゲセや駄菓子屋にも、このカードシステムが導入されるといいですNA！

でそ それは行き渡り過ぎだろ。

ダップセ カードゲーセン最高！

(つづく)

GAME PARK ZAPS

住　所：千葉県柏市根戸 386-13
※県道7号線ガストの隣
最寄り駅：北柏駅（北口）
営業時間：10:00～24:00

休憩スッペースも広々。キャンプもできそうな広さだが、君らはやっちゃダメだ。ちなみに郊外型のゲーセンなので、駅からは結構遠い。チビッ子は覚悟してかかるがいいだろう。できることならば、パパの車で行くのがベター。

INFORMATION
ジ☆ダップセに、感想やチャレンジさせたいこと、有益なるゲム関連情報などを送ってください。郵便ならアルカディア編集部「猛者通信」係、もしくはメールで mosa@arcadiamagazine.com までよろしく！ ナイスな意見を寄せてくれた人には微妙な粗品をプレゼントしちゃいます。よろピコ。

アルカデ チャット倶楽部

●22th meeting●
「闘劇」がやってくる！

今月の出席者

あやか
2月17日生(水瓶座) A型　香川県出身
好きなゲームは『DDR』に『ヴァンパイア』。相変わらずハマっているのは『DDR EXTREME』。やり過ぎで足がつってしまったらしい。

ゆきな
4月3日生(牡羊座) A型　東京都出身
格ゲーと渋キャラ(オヤジ)をこよなく愛する。「KOF2002」「ミスタードリラー」「テトリス」をプレイする日々。『ストⅢ』も見直したらしい。

茜(あかね)
3月20日生(魚座) O型　埼玉県出身
『DDR』大好きっ娘。『VF4EVO』ではアオイで修行&コーディネートに夢中・・・だったが、アオイのカードを紛失してしまい、大ショック。

「闘劇」のすごさを確認しよう！

ゆきな　まずは「闘劇」タイトルのおさらいからいってみよ～。

あやか　いきなり「闘劇」ってどんなものなんですか、なんていう爆弾発言からスタートしていいでしょうか？

茜　でも重要なことだよ。「闘劇」が普通の大会とどう違うのか、確認しておかないとさ。

ゆきな　これだけ多くのタイトル、しかもメーカーが違う作品で全国大会を開いてしまうってのがスゴイよね。

あやか　これだけのタイトルがそろうのは、確かにスゴイですよ。

ゆきな　二日間にわたるっていう規模もスゴイ。

茜　お祭りだよね。しかも『スパⅡX』とか『ストⅢ3rd』とか、久しく大会が無かった作品のプレイヤーにとってはうれしいよー。ゲームにかけた経験値が違うからね。あえてこの2作が入っているのは、アルカディアならではだなー。

ゆきな　うん。『KOF2002』だって、全国規模の大会は初めてだっていうし。『カプエス2』と『KOF2002』の予選を見たんだけど、強豪が結構負けちゃってるよ～。

茜　何が起こるか分からないのが大会だよね。

あやか　私が見てもよく分からないことが多いんですけど、有無を言わさずスゴイってのは分かります。

有名プレイヤーを見たい！

茜　ボクは『GGXX』の店舗予選を見たんだけど、優勝者のコメントがスゴイよね。「俺が負けるわけがない」って。みんな自信満々なんだよ。

あやか　有名プレイヤーを直に見たい、っていう人も多いでしょうね。「ちび太って、どんな人なの？」みたいな思いはあるはずです。

茜　そういう楽しみもあるよね。

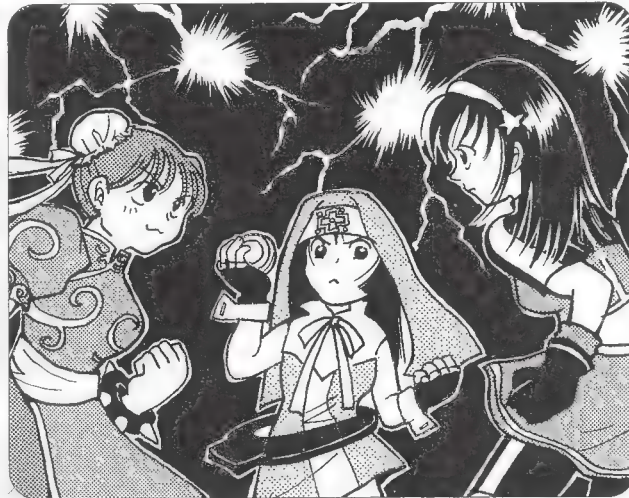
ゆきな　特に地方のプレイヤーだと、有名人プレイヤーがどんな人なのか、知りたいんじゃないかな？

茜　それも全国レベルの大会では、大きな楽しみだよね。

ゆきな　あと、掛け持ちで参加している人が何冠を取れるか？　そもそも、どうやって頭を切り替えているんだろうね？　だって、『ストⅢ3rd』だと弱パンチ＋弱キックボタンで投げ、『カプエス2』になると回り込みでしょ？　とっさに判断できるのかなっ～て思っちゃう。

茜　僕はできないよ(笑)。

ゆきな　投げ抜けは特に全然違うからね。どう影響……しないんだろうね、きっと。ウチらとレベルが違い過ぎるから。

「闘劇」のここに期待!!

茜　魅せる要素も出してほしいなー。エキシビションマッチでいいからさ。

あやか　本戦でも魅せてほしいぐらいですよ。それぐらいの余裕を見せて優勝しちゃう、ぐらいの人だと応援しちゃいますよね。

ゆきな　それにチーム戦が熱いね～。先鋒・副将・大将っていうチーム戦は、某少年マンガ誌好きな日本人なら燃えるでしょ！

茜　チーム戦ならではの戦略も生まれるよね。女性枠とか女性限定大会とか、そういうのも欲しかったなー。

あやか　華が無いですかね？

茜　男くさい雰囲気かもね(笑)。

ゆきな　でも、ちゃんと予選を通過している女性プレイヤーもいるからね～。「うわ～、この子頑張ってるな～」って思うよ。

茜　そうだね。あとねー、背が低い女の子でもちゃんとステージやモニターが見られるような配慮には期待したいな。

あやか　観戦に来た人が楽しめるような要素は、ぜひ用意してほしいですね。

茜　チャット倶楽部も何かしたいな。表彰式とかどうなの？

ゆきな　ウチらから表彰されてもうれしくないよ～。

茜　じゃあ、そのアシスタントでもいいからさ。猿渡さんに賞状を渡す役とか。

ゆきな　でも、仕事しちゃうと大会を見られないんだよ～。

茜　そっか。ボクも『VF4EVO』だけは絶対見たいなー。

ゆきな　私も、二日目の『スパⅡX』だけは絶対に見たいっ!!

あやか　ところで当日、ビールは売ってるんですか？

ゆきな　売ってないって(笑)。

茜　ウチらで売っちゃうか！

あやか　クラブ"チャット倶楽部"ですね。

ILLUSTRATED BY　なりたゆみ

おたよりでチャット倶楽部に参加してみませんか？

女性読者の皆さんも、おたよりでドシドシこのページに参加してください。最近発売されたアーケードゲーム評でもいいですし、取り上げてほしい作品やテーマ、そのほかご質問・ご相談など、随時受け付けております。お名前(ペンネーム)・年齢もお書き添えの上、こちらのあて先までお送りください。

Eメール　chatclub@arcadiamagazine.com
郵便　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。

ハジメマシテ、えびねです。今回はアルカディアさんにお声をかけていただき、恐悦至極な次第です。スパシーボ。最近はもうヤバイくらいにマイペースで生きていますが、どうやらソレってヤバイらしいので、何とかしようかと思う今日このごろです。ヤバイからね。もし今後見かけることありましたら、ヨロシクお願い致します。

えびね

「ぺんハ剣ヨリ強シ」
The pen is mightier than the sword

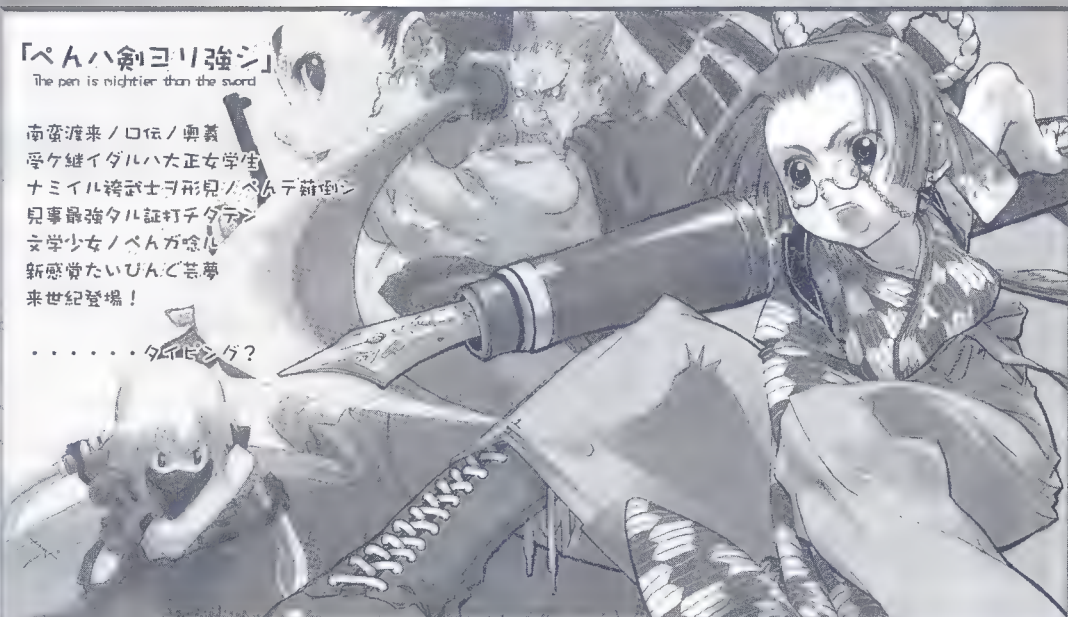
南蛮渡来ノ口伝ノ奥義
受ケ継イダルハ大正女学生
ナミイル袴武士ヲ形見ノぺんデ薙倒シ
見事最強タル証打チダテン
文学少女ノぺんガ唸ル
新感覚たいぴんぐ芸夢
来世紀登場！

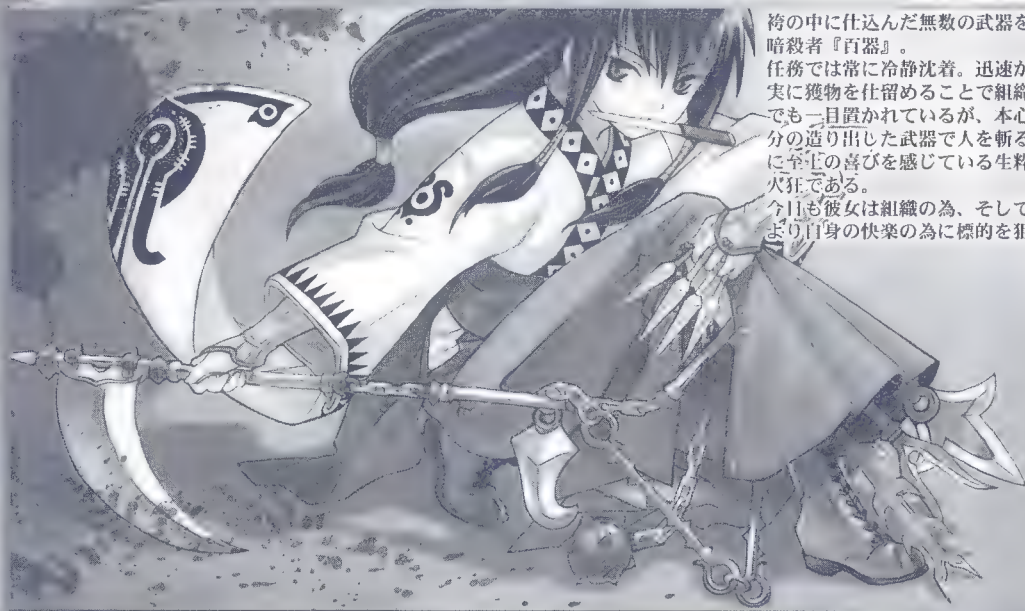
・・・・・・タイピング？

ホームページ「To be HAPPY TOY」
アドレス：http://tht.comic.to/

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「袴」

このコーナーは、一つのテーマを元に、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「ASTRO CREEP」
アドレス：http://www008.upp.so-net.ne.jp/matsuryu/

袴の中に仕込んだ無数の武器を操る暗殺者『百器』。
任務では常に冷静沈着。迅速かつ確実に獲物を仕留めることで組織の中でも一目置かれているが、本心は自分の造り出した武器で人を斬ることに至上の喜びを感じている生粋の殺人狂である。
今日も彼女は組織の為、そしてなにより自身の快楽の為に標的を狙う。

アルカディア読者の皆さん、はじめまして。仕事に仕事が重なって、最近あまり外出してません。そろそろ花粉症の季節なので、ますます引きこもり生活に磨きがかかりそうな今日このごろです。う～ん、今年こそは病院で予防注射をしてもらおうか……ハイシャはどこだ？

松竜

次号予告

次号、笛吹りな先生＆RIF先生登場！

テーマは「風船」

使って遊べる!! アルカディアクーポンチケット

～とってもお得で使って楽しい♪～

クーポンであったかゲーセン生活♥

暦の上ではもう春だけど、まだまだ寒い日が続いています。そんな時こそクーポンを使い、お店の店員さんや常連さんと仲良くなって、あたたかいゲーセンライフを過ごしちゃおう！　これまで以上にゲーセンが楽しくなること間違いなし。

闘劇もまだ、当日に「予備予選」があるから、練習用にも使ってね！

イラスト:今井神

アルカディアクーポンニュース

●今月の新店舗！

今月は残念ながら新規参入店舗がないけれど、これを機に今まで行ったことのない加盟店へ遊びに行ってみよう！

●お知らせ

下の加盟店リストが毎月増えていく一方で、ある日突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。

みんなの意見を！ 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

加盟店募集中！ クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

■郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

都道府県	店舗名	住所	電話
静岡県	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
静岡県	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	ゲーム塾AGC	一宮市宮地1-14-8	☎0586-43-8138
愛知県	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町 1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
三重県	ゲームランドおにごっこ	松阪市日野町 ベルタウン2F(昭文堂書店)	☎0598-21-1211
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	げ～む倶楽部 ツイスター(富貴商会)	八日市市東本町6-55 ジャンティ21-B1	☎0748-23-8717
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2～3F	☎077-523-7015
滋賀県	ビクトリヤ(富貴商会)	大津市栄町6-29	☎077-533-3140
京都府	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F	☎075-365-8778
京都府	ゲームスペース プラニー(富貴商会)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(富貴商会)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(富貴商会)	左京区下鴨高木町46	☎075-502-5765
京都府	スーパーヒーロー山科(富貴商会)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
京都府	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5	☎06-6775-6051
大阪府	アミューズメント ギガ(富貴商会)	牧方市西禁野2-1	☎072-849-4161
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(富貴商会)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	タウンスポット高槻店(富貴商会)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
大阪府	チャレンジャーガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	チャレンジャーブリブリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
大阪府	ハイテクランドセガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOﾋﾞﾙ1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
大阪府	ファミリーガーデン パートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	キャノンショット(富貴商会)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
和歌山県	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	☎073-431-8559
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
広島県	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(富貴商会)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
愛媛県	ワンダー松山	松山市平田町81	☎089-978-2170
高知県	ブリーズ	高知市はりまや町1-1-19	☎088-872-8789
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ産大前店※2	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
福岡県	アカトンボ西新店※2	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店※2	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店※2	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大学本庄506-9	☎0952-25-4448
佐賀県	プレイハウス アスカ	伊万里市浜町五番街 エル・アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガワールド中津※3	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589

※2**トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※3**セガワールド中津**はメダル1000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

アルカディアクーポンを使ってみよう！

ステップ1
アルカディア誌面で加盟店を確認

▼

ステップ2
クーポンの有効期限を確認

▼

ステップ3
クーポンを持ってゲーセンに

▼

ステップ4
クーポンにスタンプを押してもらおう

▼

ステップ5
これだけで1ゲームプレイできるぞ！

[注意事項]

アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者のみなさんへのサービス"です。ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯の使用は控えましょう。

新クーポン使用上の注意

- ●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
- ●「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- ●裏面に厚紙を貼るなど加工をすると無効になります。破れた場合は無色テープなどで補強してください。
- ●同じお店では1日1回使用できますが、日を改めれば同じお店でもクーポンを使用できます。
  また、同じ日でも別のお店に行った場合はクーポンを使用できます。
- ●クーポンのスタンプひとつで1ゲームサービスとなりますが、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。

キミんちの近くにあるのはこんな店！ Vol.14

ゲームセンター名(都道府県)
①クーポン対応ゲーム
②営業時間
③アクセス方法
④スタッフよりひとこと
※これはクーポンではありません。

P.A七尾店
①ビデオゲーム、体感ゲームのみ使用可。『DOC2』はスンプ1個で5クレジットサービスです。
②10:00～23:00
③JR駅七尾駅より徒歩10分。ナッピーモールSC内2F
④VF4を中心に対戦ゲームが盛り上がっています。ぜひ一度ご来店ください。

プリッズ広島店
①お好きなビデオゲームが1ゲーム無料！
②10:00～24:00
③広電八丁堀駅より徒歩2分。ボーリング場パークレーン1F
④毎週土曜日に『鉄拳4』、『ソウルキャリバー2』大会を実施、広島で一番熱く盛り上がっています！

トンボ大橋駅前店
①スタンプ1個でメダル30枚をサービス。1日1回です。
②9:00～24:00
③西鉄大岸田線大橋駅西口を出てすぐ左へ。徒歩2分
④明るく入りやすいお店づくりを心掛けています。各コーナーイベントを、頻繁に行なっております。

新宿第一店ゲームオスロー
①プライズマシン以外のビデオゲームなら、何でもOKです。
②10:00～25:00
③西武新宿駅歌舞伎町方面を出て、ロッテリア、ゲーセンミカドの間を通り徒歩2分。吉野家向かい
④1ゲーム50円で毎月ゲーム大会を開催しております特に「VF4」と「ガンダム」が熱いぞ！

ハイテクセガ秋田
①ビデオゲームコーナでのみ使用可能です。スタンプ1個で1プレイサービス。
②10:00～24:00
③秋田駅東口より徒歩約10分。城東消防所前、ビックリドンキー広面店の隣です。
④秋田市場で唯一当店のみが「セガ四人打ち麻雀 MJ」を設置致しております。ぜひお試しくださいませ。

●アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

都道府県	店名	住所	TEL
北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ 麻生ビル1F	☎011-736-6166
	アミューズメント ファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズK-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ ブリッズ スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1 スクラム泉店内	☎022-772-4066
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
	ハイテクランドセガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	basara-cafe	所沢市小手指町1-43-2	☎042-926-4448
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランド ラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1-1F	☎03-5397-9551
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	ゲームファンタジア サンシャイン店※1	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
	ゲームファンタジア渋谷店※1	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1～4F	☎03-3496-5856
	ゲームファンタジア ミラノ店※1	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
	ゲームファンタジア八王子店※1	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザ ニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2-6F	☎025-240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
	チルコポルト上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町 1-16-3 フォンジェ2F	☎0257-20-0054
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	ゲームインさんしょう新庄店	富山市荒川3-1-6	☎076-421-6533
	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
	P.A七尾店	七尾市藤野町口部38番 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	タカラ島伊那店	伊那市日影435-1 ベルシャイン伊那店内1F	☎0265-76-7712
	レジャーランド小諸店AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161

※1ゲームファンタジアはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1000円分のメダルをサービスします(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ハイスコア全国集計

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

2003年1月19日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

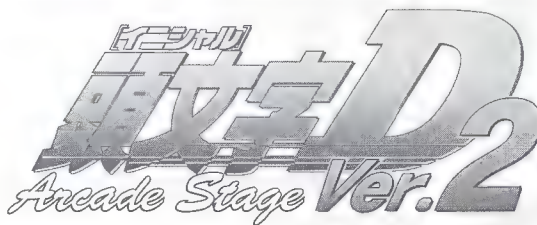
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

コース	タイム	名前	店舗
赤城 上り	2'21"423	はらきり	ゲームボス（神奈川）
赤城 下り	2'15"395	トクタケ	アミューズメントパークNASA（長野）
秋名 上り	2'52"965	1ロ	フリーウェイ八戸店（青森）
秋名 下り	2'47"598	カプヤッコ	ゲームボス（神奈川）
八方ヶ原 往路	2'16"524	セレロン	ゲームボス（神奈川）
八方ヶ原 復路	2'14"347	セレロン	ゲームボス（神奈川）
いろは坂 下り	2'37"209	げいしゃ	ゲームボス（神奈川）
いろは坂 逆走	2'49"30	セレロン	ゲームボス（神奈川）

峠の最速はこの俺だ

待望の新コース「赤城」と「いろは坂」が加わり、ついに稼働した本作。

速いタイムをたたき出すには、速度を維持しつつ走行する「アウトインアウト」や「インベタ」が基本だが、タイヤをコース端の溝に引っ掛け、アウトにふくらまないようにしてコーナーを曲がる「溝落とし」や、「いろは坂」でのみ狙えるショートカット「インのイン」など、原作に登場したテクニックがタイム短縮のカギを握るステージもある。

今回は12部門のうち7部門を占めたゲームボス勢の活躍が目立ったが、今後の展開からも目が離せない。

コース	タイム	名前	店舗
妙義 左回り	2'51"799	RRL-渋谷 英毅	ゲームコスモ町田店（東京）
妙義 右回り	2'52"995	まだVer.1やり隊	ゲームコスモ町田店（東京）
碓氷 左回り	2'42"878	ハリケンじゃーの次はABAレンジャーか！	アミューズメントスタジアム豊中（大阪）
碓氷 右回り	2'45"456	はらきり	ゲームボス（神奈川）

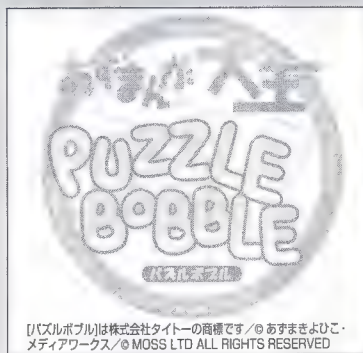
根本3個で20個同時ちぎり

「パズルボブル」に人気漫画「あずまんが大王」をフィーチャーした本作だが、ゲームのベースとなっているのは「パズルボブル2」で、スコア稼ぎのポイントも同じく、大量のバブルを一度に落とすことが重要。

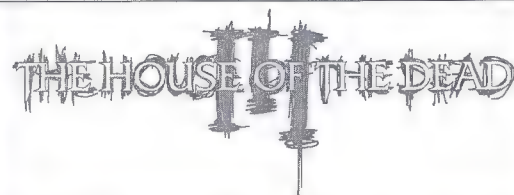
なぜなら、バブルを1個落とすと20点、2個落とすと40点というように20個までは得点が倍々で上がり、最大約1048万点にもなるのだ（20個以上でも得点は約1048万点）。

もちろん両モード共にこの1048万点を何回取れるかが勝負になり、【CPU対戦】は2回、【一人でパズル】は30回も成功したそうだ。

ちなみに【一人でパズル】の「放課後コース」と「学校コース」では、キャラクターセレクト画面の右側のキャラを選ぶか左側のキャラを選ぶかで出現するステージが異なる。その中でも4面と11面は3種類の面構成からどれか一つが選ばれるため、どの面が選ばれるか？　という運も少し関係しているようだ。ちなみに今回のトップスコアは「榊」で出したもの。

【CPU対戦】での使用キャラは「とも」。【CPU対戦】では、キャラによって攻撃玉のパターンが異なる。そのため攻撃が強力といわれている「とも」を選択しているようだ。

CPU対戦
22,175,620
FEV-EX.㋟
個人申請 ジョイランドタイトー天六店（大阪）

1人でパズル
316,652,710
FEV-EX.㋟
個人申請 ジョイランドタイトー天六店（大阪）

246,450
あと2つ負けられない。TYO-チョイ
個人申請 池袋GIGO（東京）

同時狙いでゾンビを撃て

従来のシリーズとは違い、コントローラーをハンドガンからショットガンに変えて登場した本作。それにともない、スコア稼ぎの方針も変化している。

前作までは、ゾンビの頭を狙い撃つことが高得点につながっていたが、本作ではショットガンの攻撃範囲の広さを活かし、「ゾンビの腕と胴体を一回の射撃で同時に撃つ」といったテクニックが重要になってくる。

また、ステージ道中の「メカゾンビー（3000点）」などの、高得点アイテムをゲットすることも必要不可欠。分岐するルートの選択も、これらを考慮した上で選ばなければならない。

さらに最終面ボスに大きな勝負所が控えている。弱点ではない足へ撃ち込むことにより、どれだけダメージを押さえて撃ち込み点を稼げるかで、大きな差が付くようだ。

練習コース面数優先・連付き
3周目7面（19,525,270）
NMT8.2i
ゲームBOX Q2（愛知）

恐怖！　目で追えないほど速い敵弾!!

今回更新された「練習」コースは、通常だと「練習」の1ステージのみで終了するのだが、敵破壊率99％以上、隠しキャラの金色レーダー破壊率100％、そしてノーミス、ノーボムといった条件を満たすと、初級コースへと移行する。さらに「初級」でも同じ条件を満たすと「上級」コースへ移行し、その後、エンドレスになる。

「上級」突入時の難度はすさまじく、敵弾が異常なまでに速くなり、弾が見えるというよりは弾の残像がかすかに見える、というほどの速さになる。

具体的には、「練習」コースから「上級」突入の2周目の弾速が、通常の「上級」コースの4周目の弾速に該当するようだ。決して簡単ではない「上級」コースの1000万点＋αですら、3周目中盤あたりで達成できる。しかし、それを上回る難しさの中でプレイを続ける技術と精神力には脱帽。

全国1位スコア

2003年1月19日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
太鼓の達人4		1,744,010	まっく=ごえ	釧路スガイ・ゲームプルプル（北海道）
バトルギア3	超初級	2' 20" 596	ドライブゲーム初挑戦 NST-永遠	アミューズメントパーク NASA（長野）
	初級	2' 08" 600	JOHNY	プレイシティ中央町店（鹿児島）
	中級	2' 22" 485	REM	
	上級	3' 36" 789	TW11	
	弩級	3' 20" 284	JOM	
ダンスダンスレボリューション エクストリーム	スタンダード	227,738,040	OGU@死にかけ5秒前~	ミルカトル加納（和歌山）
	ヘヴィ	275,386,910	M∀CK@コーラ5㍑消費	
ポップンミュージック9	ファンシー	380,806	SAW-RYU	プレイシティ中央町店（鹿児島）
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002		850,000	?氏	個人申請 ゲームセンター塚本キング（大阪）
バーチャストライカー2002		40	BM-T.Y！	個人申請 ゲームコスモ鶴見店（神奈川）
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	タイプA	1,197,648,840	遠征記念。某所専門学校生RET	フリーウェイ八戸店（青森）
	タイプB	1,375,505,770	SDOH-No.069-ATS	個人申請 青山ロングラン（サムシング）（新潟）
宇宙大作戦チョコベーダー		135.70%	期間限定マンマンモード T³-K.K	レジャーパレス（北海道）
テクニクビート	ノーマル	1,186,260	柚子	アミューズメントパーク NASA（長野）
	ノイズイ イルミネント	1,056,610		
	ヘヴンズ トライアル	952,330		
	アンリアル エネミー	1,145,550	やごペケ	個人申請 セブンアイランド（神奈川）
	シンフォニック テート	990,940		
バーチャファイター4 エボリューション Ver.B		2' 12" 50	☆R☆北村B.Club	遊道楽箱崎店（福岡）
ソウルキャリバーII	ラファエル	2' 03" 30	ROK	アババ天神橋店（大阪）
	ユンスン	2' 08" 95	さきお（彼方）	個人申請 セイタイトー高知（高知）
ドラムマニア7thMIX	スタンダード	622,827,700	穴うめ隊隊長 たまごかとおもっタ	ゲームプラザキューティ（大阪）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
クレパトラ フォーチューン プラス	エンドレス	10億点＋α（レベル999）	小次郎@遠征記念	トライアミューズメントタワー（東京）
ギャルズパニックS3		2' 09" 72	NMT8.2i	個人申請 ゲームBOX Q2（愛知）
ギルティギアイグゼクス	闇慈	22,654,700	Xmasプレゼントは落雁とスルメ!! HAM	えの木（高知）
	ファウスト	16,177,200	ソルのスコア、僕なんですけど……。HAM	
	ソル	23,301,700	地井散（K.T）氏にも来店感謝！常連一同	
	イノ	15,165,700	2000万キャラのはず。（独り言）匿人	
	ディズィー	19,265,500	プー ㊥	
	スレイヤー	24,257,900	ルーダーKOL	ハイテクセガ盛岡（岩手）
	ポチョムキン	11,070,600	さきお（彼方）	えの木（高知）
	エディ	17,989,600	成人式は当然シカト G.M.C.DUO	
	カイ	19,663,500	G.M.C.DUO	
	ジョニー	17,172,400	究極のダンディズム G.M.C.DUO	
	ブリジット	18,784,500	もうやらんかも……。G.M.C.DUO	
レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ		1,619,400	彼方グッデイの凶敵に挿ぐ。さきお（牛骨）	えの木（高知）
怒首領蜂大往生	タイプA	1,523,226,550	ポンコツアーム・レッグ・バストハート	グッデイ21（東京）
斑鳩	イージー	32,367,200	GFA-GA2-ISO@黒猫ヤマト	デイトナIII（埼玉）
	ノーマル	35,588,310	とりゃぁ～～～っ！	グッデイ21（東京）
頭文字D アーケードステージ	初級 妙義右回り	2' 49" 569	ぎるはま㊝隊長㊎㊞	個人申請 イミグランテ相模原店（神奈川）
	初級 妙義左回り	2' 49" 504	RRL-渋谷 英毅	個人申請 イミグランテ相模原店（神奈川）
式神の城	日向玄乃丈	5,005,277,140	ADMHR-ACF	個人申請 ナムコワンダータワー京都店（京都）
ゼロガンナー2	アパッチ	3,824,200	V・T-KAK脳ミソ強化	ゲームインナミキ（東京）
ストリートファイターZERO3↑	T・ホーク	5,766,100	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館（福岡）
犬のおさんぽ		856ワンダフル	醜!! 男塾 散歩の酸ちゃん	個人申請 セガワールド静岡（静岡）
ドラゴンンブレイズ	クエイド	4,104,300	SYO	ゲームインナミキ（東京）
ギガウイング2	リミ	9京0052兆0069億9937万1580	Enabler-T,S	マットマウスパートII（神奈川）
中国龍プリティチャンス		4,997,600	G.M.C. げえむのごんちゃん	アミパラ2000（広島）
アクアラッシュ	練習	156.35	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	初級	263.33		
	上級	341.85		
ストライカーズ1999	AV-8ハリアー	3,359,000	KDK-TAKEYUKI	グッデイ21（東京）
デッドオアアライブ2	サバイバル	51,703,927	PPP-TKN@黒猫 全世界にデビュー	デイトナIII（埼玉）
テトリスT.A. PLUS	ノーマル	545,365	はあはあマン	レジャーパレス（北海道）
	マスター	7' 29" 31（ランクm）	EMR	個人申請 ピア21小平（東京）
	デス	5' 22" 08（ランクGm）	309	個人申請 明大モンテカルロ（大阪）
セガテトリス		37,984,151	「テト鬼」コーリャン	個人申請 ゲーム倶楽部（神奈川）
ミスタードリラーグレート	エジプト	2,184,460	これ以上の増税は認めません ZOT-HAM	えの木（高知）

今回はシリーズ4作目となる**太鼓の達人4**から。トップの選択曲はゼビウス体操→クラシック（ロック）。これまでのシリーズ同様、全曲フルコンボは当然で、どれだけ多くの「良」を取れるかで点数が大きく変わってきます。

バトルギア3は申請が出そろったものの、本格的な戦いは次回以降という感じ。ごらんの通りプレイシティ中央店のスコアで占められました。

バーチャストライカー2002は＋40の大台達成！ 何と2位は＋38と、熱戦が繰り広げられています。

怒首領蜂大往生 ブラックレーベルは両機体共にALLクリア達成。通常の大往生に比べ、敵弾のスピードダウンや2周目への残機持ち越しありなど、非常にやさしくなっています。また、スコアの計算方法も少し異なり、同じことをやっても得点が高くなるようなので、今後は旧大往生のスコア突破が一つの目標になるのではないでしょうか。

宇宙大作戦チョコベーダーもひそかに4％差の熱い争いになっています。

テクニクビートはレイン使用でスコアを伸ばす柚子氏に対して、カートで最大チェイン数を増やす、やごペケ氏。何と【アンリアルエネミー】の1曲目ゼビウスで164チェインを獲得しているそう。

クレオパトラフォーチューンプラスの【エンドレス】は約5時間にも及ぶプレイでレベル999、10億点を突破！ おめでとうございます。レベ

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名：怒首領蜂　集計部門(キャラ・コースなど)：ストーリーモード
スコア(タイム)：23,646,800
面数：全25面ALL　難易度：工場出荷設定(完全ノーマル)
備考：うさぎ使用　残×5　連付き(シンクロ30連)　同付き
達成日：2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。
ゲームセンター　名前：アミューズメント アルカディア
電話：03-5433-71××
住所：東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム(最大20文字)：TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長：鈴木 雅弘

⬅ 個人申請ハガキ記入例

ゲーム名	部門	スコア	スコアネーム	店舗
ビートマニアⅡDX 4th style	トランス	5,404	電脳雑技団YMG-Ⓒ	個人申請 ゲームスペースベガス(大阪)
	テクノ	5,550		
	ボーカル	3,837		
	トリップトラップ	4,291		
	ユーロ	6,140	Yos.@acho㊇	
	7スターズ	6,413		
ビートマニアコンプリートMIX2	テクノ	3,409	5Key練習中なバケウさん	個人申請 レーザーBOX福島店(福島)
Gダライアス	オミクロン	56,008,860	遥かカナタのえの木の狂敵へ捧ぐ	グッデイ21(東京)
スペースボンバー		8,759,100	猿	ゲームコーナーフジ(東京)
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	アファームド・ストライカー	2' 19" 08	S-RAI 俺が遅い? 俺がslowly?	個人申請 プレイランドエフワン(宮城)
ギガウイング	ポーチカ	261兆6546億5067万1350	これでレーザーカット失敗!? 両替士	デイトナⅢ(埼玉)
戦国ブレード	こより	2,257,600	SYO	ゲームインナミキ(東京)
ストリートファイターZERO2	リュウ	3,632,900	神山さやか「卒業LoveSong」♪ぷい	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ストライカーズ1945Ⅱ	フォッケウルフ	3,209,000	D.I	アババ天神橋店(大阪)
ライトブリンガー	ヴォルド	16,515,490	㋠	モンキーハウス本館(福岡)
	システィー	16,447,240		
ツインビーヤッホー!	プラクティス	9,136,200	今年はひ辻が大暴れ HPN.-KN。	アババ天神橋店(大阪)
ファイターズヒストリー	サムチャイ	1,523,100	GYO	アババ天神橋店(大阪)
海底大戦争		2,387,200	モンキーマジック小池	個人申請 ゲームステージビート(香川)
餓狼伝説スペシャル	テリー・ボガード	2,793,200	㊕たか子さん元気? HYAKU-UGF㊋	アミューズメントスタジアム豊中(大阪)
ソニックウィングス	JAS-39	1,622,900	AXIOM-野々村義男(ヨッちゃん)	アババ天神橋店(大阪)
	IDS	1,605,300	D.I	
	F-15	1,519,900	ALZ-H.M(ミッシー)	
シュマイザーロボ		3,662,500	Shemeiser-PAN大工㊛	モンキーハウス本館(福岡)
餓狼伝説2	東丈	1,668,900	WZH	GAME'S WiLL(京都)
1941	2P同時・連付き	17,518,600	超うんこコンビミレニアム復活!	アミューズメントスタジアム豊中(大阪)
パロディウスだ!	たこ・連付き	3,119,000	多聞酒造再建希望! DXP-天馬屋㊇㊮	個人申請 ゲームUSA(兵庫)
	ツインビー	3,072,400	通算20回目の2周! DXP-天馬屋㊇㊮	
ナイトストライカー	R	96,832,690	HOLiNO	トライアミューズメントタワー(東京)
フェリオス	イージー	862,520	TEN	GAME's MILK(京都)
Mr.ヘリの大冒険	点数部門	1,175,590	マリ○ァナ引退 JAG-ドラ博士H.S	トライアミューズメントタワー(東京)
ゲバラ		1.208,800	共産マン㊄㊏	釧路スガイ・ゲームプルプル(北海道)
ダライアス	Y	7,030,790	HRG-ひろりん	個人申請 セイタイトー・サンヒルバージョン(栃木)
テラフォース		2,131,300	出直してきました。ハイパー使用。SKY	GAME's MILK(京都)
R-TYPE		2,451,300	戦国人	ゲームセンタードリーム(宮城)
アルゴスの戦士		12,001,470	NRX-044(具沢山弁解カレー)	グッデイ21(東京)

お詫びと訂正

アルカディアNo.32のハイスコア(2003年10月20日締め切り分)において全国一位のスコアでありながら集計に漏れてしまったスコアがありましたのでここに掲載いたします。

個人申請による「ミスタードリラー2」【部門：2000mエジプト／スコア：2,179,740／スコアネーム：BSX-㊕(しお1：さとう9)】は10月20日締め切りにて全国一位のスコアでした。また本スコアが現在の全国一位です。スコアエラー、読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。

ルカンスト、10億点達成ということで、今回で集計打ち切りとさせていただきます。お疲れさまでした。

ギルティギア イグゼクスはえの木勢の独壇場かと思われましたが、【スレイヤー】でハイテクセガ盛岡のルーダーKOL氏が待ったを掛けました。今後の展開に要注目です。

テトリスT.A. PLUSは積みのスピード勝負、運待ちの【ノーマル】もタイムボーナスでの上乗せが決め手の様子。そして【マスター】、【デスマスター】の速さには驚くばかり。【マスター】はレベル500突入時4分18秒台とのことです。

また**セガテトリス**はスタートからクリアまで左回転ボタンしか使わないと、スペシャルボーナス1000万点が加算されることが判明。これにより大幅な伸びを見せています。また、レベル300以降は旧テトリスの電パそのままのブロック順なので、全消し(何ラインでも200万点)を計13回獲得し、このスコアを出したとのことです。

オールドゲームを見てみると、今回もすさまじいスコアがこれでもかと並んでいますが、その中でも大台を達成しているタイトルに注目。

アルゴスの戦士をはじめ、そのほかにも**Gダライアス**、**ダライアス**、**R-TYPE**などは、ついに出たという感じです。ちなみにダライアスは5 1200×4でのスコアです。

また、約10年ぶりに更新された**1941**の【2P同時・連付き】は、前記録保持コンビによる更新でした。なかなか興味深いことです。

今後も新作に負けないぐらい盛り上がっている、オールドゲームのスコア更新にも注目です。

1月19日時点

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な集計はありません。

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle（トランス）	5,269	たこせいぢん	
2	DDR EXTREME （ヘヴィ）	48,076,725	たこせいぢん改	PINKROSE COLORS DESTINY LOVERS
3	マイティ・パン （パニック）	779,900	NHK	L61
4	ギルティギア イグゼクス （カイ）	6,119,200	たつ坊	M.O.Mモード ST20シボーン
5	ギルティギア イグゼクス （ブリジット）	5,780,300	meat	M.O.Mモード ST20シボーン

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11　☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス （スレイヤー）	24,257,900	ルーダーKOL	ALL 200万落ち
2	怒首領蜂大往生 （タイプA）	685,321,180	遠征記念。 あ、冬休みが終わる	2-5 EX強化 蔚なり
3	レイジ・オブ・ザ・ ドラゴンズ	1,571,100	ルーダーKOL	ALL ジミー・アニー SSS 4万落ち
4	ストライカーズ1999	2,945,600	S.T	ALL ノーミス B×6 連付
5	ギルティギア イグゼクス （ヴェノム）	12,404,000	T.kiz	ALL ペナルティ1回

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10　☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	宇宙大作戦 チョコベーダー	135.7%	期間限定マンマン モード T3-K.K	ALL 約2名負傷
★	テトリス T・A PLUS（ノーマル）	545,365	はあはあマン	ALL 3'01"06
3	グラディウスⅣ （2番装備）	3,473,700	ふたむら	6-4 連付
4	ゼビウス3D/G	2,488,870	律動体操に感動。	7面 連付 1UP=0
5	首領蜂 （タイプC）	24,433,750	無、無念…… 来月こそは……	2-5 ボス

グッディ21

東京都江東区北砂7-4-4　☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファンタジーゾーン	47,696,400	ファンタ再開記念 FLO改めKLON	RD82（11周目2面） 国内版 連付
★	Gダライアス （オミクロン）	56,008,860	遥かカナタの えの木の狂敵へ捧ぐ	ALL 512×2 128×1 連付
★	怒首領蜂大往生 （タイプA）	1,523,226,550	ポンコツアーム・ レッグ・バスト[illegible]	ALL L強化 残×0 B×3 ひよりんゲッチュ
★	斑鳩 （ノーマル）	35,588,310	とりゃぁ〜〜 〜っ！	ALL 連付
★	ストライカーズ1999 （AV-8 ハリアー）	3,359,000	KDK- TAKEYUKI	ALL ダブル×1

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1　☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	R-TYPE	2,451,300	戦国人	ALL 連付
2	怒首領蜂大往生 （タイプA）	1,005,371,720	MKRのろのろ	ALL EX強化 緋蜂2ミス 残×1 B×2
3	怒首領蜂大往生 （タイプB）	1,088,087,220	ヘタレ1号	2-5 EX強化
4	斑鳩 （イージー）	26,442,080	ASC	ALL 連付 1ミス
5	ソウルキャリバーⅡ （タイムアタック・タリム）	2'32"40	Azuki-七	ALL

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F　☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 （タイプB）	646,398,530	どうにもマンネリ	2-5
2	ソウルキャリバーⅡ （タイムアタック・タリム）	4'35"20	ミスターバイキング 市内制覇記念	ALL
3	ソウルキャリバーⅡ （タイムアタック・ミツルギ）	3'23"51	剛竜馬-オヒョイズム	ALL
4	ソウルキャリバーⅡ （タイムアタック・ラファエル）	2'09"56	KORO-ISM㊣	ALL
5	ウルトラ警備隊	9,999,999	Alf-bell	ALL 連付 ウルトラホーク

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス	4,467,200	チ○カスバイパー	ALL 連付 ビックバイパー
2	魂斗羅	1,312,200	射紳	ALL
3	ダッシュ野郎	238,250	NRX-044 （具沢山弁解カレー）	ALL
4	D&D シャドーオーバーミスタラ	4,841,860	せーいち@ ベイビーピーナッツ	ALL シーフ
5	ビートマニアⅡDX 8thstyle（フィール）	5,100	MASA	ALL

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1　☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング （ポーチカ）	261兆6546億 5067万1350	これでレーザーカット 失敗!?　両替士	ALL 連付 4面61.6兆 6面124秒（-4.2兆）
★	斑鳩 （イージー）	32,367,200	GFA-GA2-ISO@ 黒猫ヤマト	ALL 連付 残×8 10万落ち
★	デッドオアアライブ2 （サバイバル）	51,703,927	PPP-TKN@ 黒猫全世界にデビュー！	ALL あやね
4	ナイトレイド	2,943,104,400	10秒間警告隊- 怒場士（偽）	6面 携帯は マナーモードで使用!?
5	ストライカーズ1945Ⅱ （震電）	2,177,900	疾風330万 出したいM.T	2-7 連付

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2　☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 （ノーマル）	30,414,610	ISR@帰省記念	ALL 残×6
2	プロギアの嵐 （ギャンブラー）	171,085,000	由美かおるに 全米が震撼！	2-5 もうありません。
★	太鼓の達人4	1,744,010	まっく＝ごえ	むずかしい ALL ゼビウス 体操 87.7・クラシック ロック 86.6・フルコンボ
4	ショックトルーパーズ 2ndスカッド（トーイ）	23,193,860	DORA・ZA・KID	ALL 5機設定 陸ルート 4面終了2100万
★	ゲバラ	1,208,800	共産マン㊄㊝	ALL 連付

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14　☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラゴンブレイズ （クエイド）	4,104,300	SYO	1周171.4万 残×3 B×9
★	ゼロガンナー2 （アパッチ）	3,824,200	V.T-KAK 脳ミソ強化	つながらない。
3	サイヴァリア リビジョン	194,026,200	H.S	ノーミス LV431
4	テクニクビート （ノーマル）	1,078,880	熊カレー	ウィリー
★	戦国ブレード （こより）	2,257,600	SYO	1周121万 2周目海-火山-空

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F　☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Ver.2 （秋名下り）	2'52"104	くろべえ	カプチーノ まだいけそ うなので修行しまっス！
2	あずまんが大王 パズルボブル（1人でパズル）	117,287,460	MJN-T,Y	もうお腹 いっぱいです
3	どきどきアイドル スターシーカー （どきどきアイドルモード）	13,897,310	EAC-G	ALL
4	パニクルパネクル （エンドレス）	999,995	Xi.	クリアー
5	エスプレイド （相模 祐介）	18,392,440	穴ウメ大王	ALL 連付

ワンダーパーク札幌 プラボ札幌店

北海道札幌市中央区北5条西2-1-1 エスタ9F　☎011-242-0765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー2002	25	TAKUYA	SS+ ブラジル
2	機動戦士ガンダム連邦 VS. ジオン DX（シングル・連邦）	20,631	苫小牧キャッツアイ 遠征軍	ALL NT A
3	機動戦士ガンダム連邦 VS. ジオン DX（チーム・連邦）	38,430	白星&バロ	ALL
4	斑鳩 （ノーマル）	16,395,620	AA	チャプター5
5	ソウルキャリバーⅡ	2013勝232敗	MISAKICHI	コンクエスト モード

アミューズメントランドKentagon

東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F　☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・ハウス・オブ・ ザ・デッドⅢ	190,120	M.N （ファラオやったよ！）	ALL ランクSS ルート タイム22分41 秒81 左→真中→右
2	怒首領蜂大往生 （タイプA）	756,212,210	ANA-UME	2-5 EX強化
3	あずまんが大王 パズルボブル（1人でパズル）	93,431,000	USK	放課後コース ALL （よみ使用）
4	あずまんが大王 パズルボブル（CPU対戦）	1,348,780	YMI	よみ使用
5	スーパーストリートファイター ⅡX（ディージェイ）	1,384,300	KAZ	ALL パーフェクト10回

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	あずまんが大王 パズルボブル（1人でパズル）	296,999,840	LMC （ふなっこのおまめさん）	ALL 神楽 放課後コース
★	クレオパトラフォーチュン プラス（エンドレス）	1,410,082,371	小次郎@遠征記念	Lv999 連付 13
3	式神の城 （???）	5,470,878,920	GAK	ALL 3ミス
★	Mr.ヘリの大冒険 （点数部門）	1,175,590	マリ○ァナ引退 JAG-ドラ博士H.S	ALL あと3千位？
★	ナイトストライカー （Rゾーン）	96,832,690	HOLINO	Rステージ ALL パシフィスト （Hでヘリプラス込み）

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20　☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプA）	1,197,648,840	遠征記念。 某所専門学生RET	2周ALL EX強化 残×0 ボム×0
2	ストライカーズ1999 （X-36）	2,905,600	S.T もう一息!!	2周ALL ノーミス 残ボム×5
3	ビートマニア・ザ・ ファイナル（MIXTURE）	4,092	G	
4	頭文字D Ver.2 （八方ヶ原復路）	2'19"141	イチロサン	インテR 晴
★	頭文字D Ver.2 （秋名下り）	2'52"965	1ロ	カプチーノ 晴

ゲー事典
■フリーウェイ八戸店　http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=saxird　■ロッキーワールド仙台店　http://www.geocities.co.jp/Playtown-Queen/1866/index.htm
■トライアミューズメントタワー　http://www.try-inc.co.jp/tower/　■プレイシティキャロット巣鴨店　http://kahyuu.hoops.livedoor.com/　■ゲームコスモ町田店　http://www.cyr.jp/cosmo.htm

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●レジャーパレス（北海道）
『上海』の故障により本店に入荷した『チョコベーダー』は、T・K対決になりましたが、K氏によるレバー回しがあまりの速さなので、T氏も意気消沈。

●レタス702（北海道）
(国)が『チョコベーダー』で名誉の負傷。BY(店)

●釧路スガイ・ゲームプルプル（北海道）
村井師匠のニックネームは「鼻」ですが、彼は花屋に勤めています。あと、やはり当店には穴ゲーしかない模様。　BY(五)(晋)

●フリーウェイ八戸店（青森県）
遠征組の皆さま、お疲れさまでした！　これに懲りずにまた遊びに来てくださいね。『ケツイ 絆地獄たち』も絶賛稼働中です!!

●ハイテクセガ盛岡（岩手県）
『ストIII 3rd』や『機動戦士ガンダム』のスコアを出してもらって載らないものがあり、申し訳ないです。イイ感じに盛り上がっているので来たれ新人さん！　BYカタアサ

●デイトナIII（埼玉県）
戦国人氏、K、N氏、来店ありがとうございました。ちなみにPPPいずみ氏は、常連です。

●トライアミューズメントタワー（東京都）
これが載るころに当店の6～7Fは、ダンスホールになっていると思います。レゲーや名作は、4～5F（一部）にありますのでご安心を！　BY雨いスタッフ

●大久保アルファステーション（東京都）
当店では、B1にあるレゲーコーナーのタイトルを週に2～3タイトル入れ替えています。年間で100本以上入荷しておりますので、ぜひご来店ください！

●グッデイ21（東京都）
遠路はるばる来てくれた皆さまありがとうございます。またのご来店お待ちしております。

●GAME IN ナミキ（東京都）
SYO氏大活躍！　ジンクスさようなら!?　V・T-KAK氏いわく「もう俺の3パッチじゃ無理だ……」。当店ではSTGが5台ビデオ録りできます。ぜひ、ご利用ください。

●ゲームスタジオキューブ（東京都）
『ポップン9』、1プレイ100円で好評稼働中！　ご来店お待ちしてま～す♡

●GAME BOSS（神奈川県）
『頭文字D Ver.2』『バトルギア3』大好評稼働中です。

ゲームボックスQ2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプA）	971,472,000	ぐわんげぐわんげ	2-5 L強化 1周7億
2	怒首領蜂大往生（タイプB）	495,993,860	チルコチルコ	2-5 EX強化 3面でつぶし×3
3	ギガウイング2（リミ）	7京3000兆3153億 6411万6880	服部（シングル）	ALL 残×0 B×2 ネオストレンジャーRL
★	雷電DX（練習連付）	19,525,270	NMT8.2i	3-7 2P側
5	ギャルズパニックS2	4'55"57	MGDランクス購入記念	ALL 2P側

ガリバー青葉台店

神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F ☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプB）	538,126,210	COPE-かえで	2-5迄 EX強化 2201HIT
2	式神の城（玖珂 光太郎）	4,248,320,870	HTDM-KNEM-KKS	6ミス 後半は無かった事にして下さい。
3	式神の城（日向 玄乃丈）	2,393,882,070	(｀・ω・´)	7ミス (｀・ω・´) ビットムズイヨ
4	式神の城（結城 小夜）	5,572,693,360	ニポニポ	9ミス (´・(´・ω・`) ゴボーン
5	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドIII	180,400	S.K	ALL ラストノーダメージ ランクSS タイム 22'48"21 柏店です

ゲームコスモ町田店

東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-720-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D Ver.2（妙義右回り）	2'52"995	まだVer.1やり隊	ALL GT-R
★	頭文字D Ver.2（妙義左回り）	2'51"799	RRL-渋谷英毅	ALL GT-R
3	怒首領蜂大往生（タイプA）	313,846,600	謝罪汁	2-5 EX強化
4	怒首領蜂大往生（タイプB）	367,520,130	賠償汁	2-4 EX強化
5	式神の城（日向 玄乃丈）	2,940,096,700	反省汁	ALL

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-981-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（シングル・連邦）	17,667	ホモヨロン大将ヨ	地上、宇宙ともにガンダム ALL
2	バトルギア2（中級）	2'23"750	ロポ	キー使用 MT FD3S RX-7 TYPE RS
3	バトルギア2（上級）	3'43"848	RC24	キー使用 MT IMPREZA WRX TYPE R St ver-GC8
4	ギルティギア イグゼクス（チップ）	13,480,100	えろてこ？	M.O.Mモード チップ
5	斑鳩（ノーマル）	33,081,710	TF	ALL ノーミス

ゲームセンターUFO伊勢原店

神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1 ☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーグレート（北極）	2,077,405	CKN	ALL 9'47"53
2	式神の城（日向 玄乃丈）	2,616,321,600	AINE	ALL @=34355 クラスA
3	式神の城（金 大正）	424,025,330	UFO	5-1 @=6896 クラスB
4	テトリス T・A PLUS（マスター）	8'10"55	NIK	m（緑）ST銀 SK金 RO金
5	バーチャファイター4 エボリューション	2'54"11	ガリレオ	ALL カゲ

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 ブロードウェイセンター329 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイフォース（連付）	9,387,400	KTZ	ALL
2	バツグン（TYPE-B）	18,549,420	次回がんばります	残×0 B×3 クリアしただけ
3	パカパカパッション スペシャル	3,516,260	NAL	ダブル大会
4	パカパカパッション2	2,924,670	RAK@長津田行きてー	シルバー 86-82-90
5	パカパカパッション	566,830	MEGUMIのプリカコス希望	オールプリカ

GAME-COLLEGE

愛知県愛知郡長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプB）	386,960,050	ROM	2-5面 SH強化
2	三国戦紀2	301,102,300	うま	BOSSモード 孔明
3	ジー・ストリーム G2020	3,733,320	ROM	
4	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドIII	124,890	H.S	
5	ストライダー飛竜2	4,202,900	ネオプラ	

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプB）	885,869,240	HGA-PCG featBridget	ALL L強化 残×0 ボム×4 2145Hit
2	斑鳩（イージー）	30,541,150	Z	ALL 残×7 ビビリ過ぎ。
3	怒首領蜂大往生（タイプB）	569,342,540	MAG-LCD-E.Y	2-5 SH強化
4	バトルガレッガ（チッタ）	14,777,500	加藤あい(総)	ダイヤル連付 ALL ABC同時押し 12・15・20連
5	アームドポリス バトライダー Ver.B	13,882,070	とっぽにーじょ	ミヤモト×3 ALL Lv9

ゲームスタジオ キューブ

東京都板橋区幸町20-15 ☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック9（アッパー）	363,848	Y.O	エキスパートモード
2	ゲイングランド	12,603,417/12,527,609	FAL&ちゃた	協力プレイ 4-8
3	ビートマニアIIDX 8thstyle（7KEYS）	784,215	XYZ？	
4	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66	6'58"10	APH	ALLクリア マッチカウント2本
5	ソウルキャリバーII（サバイバル）	28WINS	73R	ラファエル

ゲームランド おにごっこ

三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F ☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Ver.2（赤城上り）	2'24"579	たくら	雨 FD3S
2	頭文字D Ver.2（碓氷右回り）	2'50"082	マエジマ	雨 RRS13改
3	ビートマニアIIDX 8thstyle（V.A.）	7,137	JYO！	HS3
4	怒首領蜂大往生（タイプA）	711,946,470	STG	2-3 EX強化 MAXHIT2552
5	ポップンミュージック9（ファンシー）	309,906	M222	ハイパー

扇ケ丘レジャーセンター

石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX（ライトニング）	15,434,900	SSR平-YAM(社) やっとノーミス	ALL 連付 残×5
2	19XX（モスキート）	13,904,300	SSR平-YAM(社) くやしい1ミス	ALL 連付 残×4
3	19XX（震電）	15,299,700	PSO超面白い！ 厨 えむてぃ	ALL 連付 残×4 いかるが終了
4	式神の城（結城 小夜）	5,326,736,630	冴上蒼司/F 氷の勲 次はケツイか?	ALL 3ミス
5	頭文字D Ver.2（赤城下り）	2'15"492	シュン	RX-7 スピリットR MT

マウスマットパートII

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング2（リミ）	9京0052兆0069億 9937万1580	enabler-T,S	ALL 残×0 ボム×0 ストレンジャー 元旦
2	怒首領蜂大往生（タイプA）	322,821,630	2-1の男	2-1まで EX強化
3	怒首領蜂大往生（タイプB）	598,978,930	abe	2-5まで
4	ミスタードリラーグレート（エジプト）	2,120,620	enabler-T,S	8'08"58
5	パカパカパッション2	2,345,930	無なしさん	マニアック 92% 95% 95%

GAME's MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4 エボリューション Ver.B	3'34"60	BMW	ALL ウルフ
2	ソウルキャリバーII（タイムアタック・マキシ）	2'32"61	TNF	ALL スタンダード
3	怒首領蜂大往生（タイプB）	562,950,780	SKY	2-5 EX強化
★	フェリオス（イージー）	862,520	TEN	ALL 連付 2面神殿前が全て
★	テラフォース	2,131,300	出直してきました。ハイパー使用。SKY	ALL 連付

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	あずまんが大王 パズルボブル（1人でパズル）	110,552,490	ROY	ALL 放課後 コース 大阪
★	頭文字D Ver.2（赤城下り）	2'15"395	トクタケ	ALL FD3S MT
3	テクニクビート（ディープクリアー）	1,096,650	柚子	ALL レイン
4	テクニクビート（マスターピースフォレスト）	876,660	柚子	ALL レイン
5	式神の城（玖珂 光太郎）	3,782,194,260	LMN	ALL $45159

GAME BOSS

横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプB）	331,494,470	BM-T.Y！	2-3 ボス EX強化 1720HIT
2	式神の城（日向 玄乃丈）	3,176,043,620	BM-T.Y！	コイン38650 ランクA ALL
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（シングル・ジオン）	20,143	シキ	ALL 撃59 大将 ニュータイプB
★	頭文字D Ver.2（秋名下り）	2'47"598	カプヤッコ	A.Lカード使用 タイムアタック EA11R
★	頭文字D Ver.2（いろは坂下り）	2'37"209	げいしゃ	ALLカード使用 タイムアタック DC2

ゲー事典
■ゲームコンドル駒形本店　http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/　■GAME-COLLEGE　http://www.college1.co.jp/main/
■GAME' s MILK　http://www.milk.uji.kyoto.jp/　■大久保アルファステーション　http://www.alpha-st.co.jp/index2.html　■ゲームプラザキューティー　http://www.rinku.zaq.ne.jp/bkawf208/

●**青葉台ガリバー(神奈川県)**
最近スコアが不足しております。どなたか補充お願いします。　BY担当者より

●**マットマウスパートII(神奈川県)**
ついに『ギガウィングII』で、9京52兆~のスコアが出ました！　enatsさんおめでとうございます！　さて、お店の方は相変わらず録画システムが順調です。ちなみに無料です。

●**ゲームコンドル 駒形本店(静岡県)**
年末年始、遠征組の皆さまありがとうございました。今後ともよろしくお願いします。さて市場的にビデオゲームの新作ラインナップはどうなのでしょうか？　格闘、シューティングともに気になります。

●**アミューズメントパーク NASA(長野県)**
師走時は忙しい方ばかりでスコアが無かった。今月はスコア担当へのお年玉でしょうか、たくさんのスコアがありました。ありがとうございます。　BY担当

●**扇ケ丘レジャーセンター(石川県)**
ネットランキングは、それはそれでいいんですが、店内ランキングも残ってくれたらいいなぁ。
BY担当

●**ゲームランド おにごっこ(三重県)**
『ポップン9』入荷!!　たくさんの方にプレイしていただき、絶賛稼働中です。ありがとうございます。　店員S-MEN

●**ゲームボックスQ2(愛知県)**
レビンの次はランクスだったようです。あと、トビキ選手が最近全く店に現れません。自身がクローズアップに載ったこともきっと知らないでしょう。

●**ゲームハウスピットイン(愛知県)**
ケイブ新作『ケツイ 絆地獄たち』入荷しました。

●**ゲームカレッジ(愛知県)**
『麻雀格闘倶楽部』100円スタートで、さらに3台増設しました。お昼や深夜なら、ほぼ待ち時間なしでプレイできます。『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドIII』や『ポップン9』はもちろん50円です。

●**アババ天神橋店(大阪府)**
年末年始にかけまして、本当に大勢の方々のご来店ありがとうございます。えの木の皆さんありがとう。次は、麻雀大会を希望されたし。　BY南、J・T、H・M

●**ゲームプラザキューティー(大阪府)**
90年代のレトロゲームばかりで申し訳ないです。今後、80年代のレトロゲームも入れてみたいと思います。1Fは音ゲーが注目されていますが、『ダライアス』もあるので、ぜひプレイしてください。

えの木
高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	1,293,673,110	サラシナユセミちゃん	2周ALL L強化 やっちまったー
2	斑鳩(ノーマル)	34,553,770	T³-CYR-WIZ	ALL 連付 1ミス「ブッコロス」着用
3	斑鳩(ハード)	31,285,280	サラシナユセミちゃん	ALL 連付 遠征だー
4	ゲーム天国	42,874,810	GGE-VXV	ノーマルモード ALL 連付 ファイターEX
5	怒首領蜂大往生(Cタイプ)	309,508,970	初クリア万歳♡	2周ALL 残×1 B×6

三栄プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16　☎072-759-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ	3,305,890	Ⓜうさぎねこ	ヤン・ヤン・ヤン ALL MAX51Hits 161万スタート
2	ギルティギア イグゼクス(闇慈)	3,580,600	KYI	ALL ノーマルモード
3	ギルティギア イグゼクス(エディ)	2,874,700	T.D久保田	イノまで ノーマルモード
4	スーパーストリートファイターIIX(ケン)	1,522,800	Ⓜうさぎねこ	ALL
5	燃えろ！ジャスティス学園	1,303,800	1OIN@穴ウメ	ALL フリーモード 恭介・流・響子

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トゥエルブスタッグ	12,945,770	R.	ALL
2	ストリートファイターEX2(ブランカ)	3,336,700	菊人形オブジョイトイ	ALL 連同付
★	ストライカーズ1945II(フォッケウルフ)	3,209,000	D.I	ALL
★	ソウルキャリバーII(タイムアタック・ラファエル)	2'03"30	ROK	ALL スタンダート
★	ファイターズヒストリー(サムチャイ)	1,523,100	GYO	ALL 連付

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	シュマイザーロボ	3,662,500	Shemeiser-PAN大工	ALL 連付 F807
★	ストリートファイターZERO3アッパー(T.ホーク)	5,766,100	G.M.C.T・H	ALL 連付
★	ライトブリンガー(ヴォルド)	16,515,490	㋠	ALL 連付
★	ライトブリンガー(システィー)	16,447,240	㋠	ALL 連付
5	怒首領蜂大往生(タイプA)	340,870,670	S.N	2-4 EX強化

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1　☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生ブラックレーベル(タイプB)	923,367,510	HBS-H.K@FVG君ありがとう!	2-4 EX強化 2691COMBO
2	ファイナルファイト	3,133,020	AOI	ハガー
★	DDR EXTREME(スタンダード)	227,738,040	CGU@死にかけ5秒前~	セニョリータVirtual オリオン78 速いほう バラMAX
★	DDR EXTREME(ヘヴィ)	275,386,910	M∀CK@コーラ5l消費	ifeel トワイライト Bag
5	DDR EXTREME(ヘヴィ)	80,000,000	M∀CK@だからタレ飲むなって	キスミー パーフェクト記念

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラムマニア7thMIX	622,827,700	穴うめ隊隊長 たまごかとおもった	スタンダード
2	レイフォース(連付)	9,267,300	KTZ	ALL
3	バツグン SP.Ver.	99,999,990	チャチャ山本	ALL B-TYPE 残×4
4	式神の城(ふみこ・O・V)	4,750,287,680	田マゴさん	ALL
5	ポップンミュージック9	300,000	たなごたん	チャレンジモード

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ通	1,330,345	帰省中に出ますた SPD-MYK	ALL OB1044 ルルー落ち
2	ドラゴンブレイズ(イアン)	1,000,700	穴うめHID	2-1
3	ティンクルスタースプライツ	3,708,258	SSS	ALL 48Hits メヴィウス
4	怒首領蜂大往生(タイプA)	767,046,280	1-51ミスで9億逃すアホ@もず	2-5 EX強化 1周4.8億 MAX2527HIT
★	バーチャファイター4エボリューション Ver.B	2'12"50	☆Я☆北村 B.Club	ALL

ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町1211　☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 8thstyle(フィール)	4,821	LLLL	HS3
2	ビートマニアIIDX 8thstyle(ユーロビート)	6,719	&	HS3
3	ビートマニアIIDX 8thstyle(トランス)	6,229	名無しさん	HS3
4	ビートマニアIIDX 8thstyle(UG2)	7,180	9RI	HS3
5	バーチャストライカー2002	30	Y.O	得点31 失点1 ALL アルゼンチン

アミューズメントスタジアム豊中
大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号　☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	1941	17,518,600	超うんこコンビ ミレニアム復活!	ALL 2P同時プレイ 連付
★	餓狼伝説スペシャル(テリー・ボガード)	2,793,200	㊙たか子さん元気? HYAKU-UGF㊍	ALL 連同付 DX32 超必×7
3	ソウルキャリバーII(タイムアタック・ナイトメア)	1'54"13	あなさん	ALL スタンダード
4	ソウルキャリバーII(タイムアタック・ラファエル)	2'26"03	うめさん	ALL スタンダード
★	頭文字D Ver.2(碓氷左回り)	2'42"878	ハリケンジャーの次は ABAレンジャーか!	TA DRY

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1~3F　☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット(ピンクオーストリッチ)	10,875,400	FBI	ALL
2	マネーアイドルエクスチェンジャー	11,811,700	H.A	ALL レベル2
3	メタルスラッグ4	5,174,830	T.S先生 夏への扉	ALL
4	わくわく7(スラッシュ)	1,520,500	Y.O	ALL レベル2
5	ソウルキャリバーII(タイムアタック・アイヴィー)	5'11"21	ALTZIN	ALL

アミパラ2000店
広島県広島市西区西観音町3-3　☎082-297-7135

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	中国龍プリティチャンス	4,997,600	G.M.C.げえむのごんちゃん	
2	式神の城(結城 小夜)	3,966,212,340	すーぱーまるちーずぽるこっくすXRX㊙	来店記念
3	怒首領蜂大往生(タイプB)	378,282,210	XRX-大魔王 だんだん点数が・・	EX強化 緋蜂まで いけたらコーラおごってもらいます(笑)
4	バトルギア3(超初級)	2'20"938	IKAMAY	NSX
5	頭文字D Ver.2(妙義左回り)	2'53"660	囲碁将棋名人会	R32

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F　☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	649,985,780	REQ	2-5 EX強化
2	バトルサーキット(エイリアングリーン)	4,224,500	チリAMO	ALL
3	地獄めぐり	1,344,590	REQ	ALL 残×2
4	ドルアーガの塔	954,850	久々1コイン おかち	ALL
5	テトリス T・A PLUS	7'31"90	CAA	S8

SPOLA九品寺&ショールーム合同集計
熊本県熊本市5-10-15　☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生ブラックレーベル(タイプA)	703,856,920	S.N	2-5 EX強化
2	あずまんが大王パズルボブル(1人でパズル)	59,460,260	SIZ@(゜д゜)スポルアアッ!	秋 ROUND3 大阪 欲を出して死亡w
3	エスプレイド(相模 祐介)	40,150,440	自己ベ寸止め WSM-MKZ	ALL 残×6 円500 バ5%
4	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	15,779,570	KMT茶	ALL 4号機 鳥? 5面1069万
5	斑鳩(イージー)	29,140,560	KUMA	ALL ノーミス

ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23　☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワードナの森	9,999,990	殺人鬼道場-GER	ALL 残×6 連なし
2	バツグン SP.Ver.	10,072,350	T.O	11面 プレイ2回目。1P側タイプA 連付
3	バツグン SP.Ver.	16,499,810	チャッピー	11面 1P側 タイプB 連付
4	バツグン SP.Ver.	17,473,550	穴埋め男	ALL 残3 1P側 タイプB 連付
5	バツグン SP.Ver.	89,634,900	殺人鬼道場-GER	14面 1P側 タイプB 連付

星狩物語 岸和田店
大阪府岸和田市作才町1047　☎0724-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	DDR EXTREME(スタンダード)	3,915	もんじ	鬼 NAOKI NEO STANDARD
2	ポップンミュージック9	300,000	える	チャレンジモード タブランベース ビーチアイドル
3	ギターフリークス8thMIX パワーアップVer	359,043,100	店長(穴)	ノンストップオーダー
4	ギターフリークス8thMIX パワーアップVer	534,109,900	穴ウメ	ボーナストラック
5	ギルティギア イグゼクス(ディズィー)	5,645,000	ELI@稼ぎ?知らぬわ!	ノーマルモード

ゲー事典
■中野ロイヤル http://isweb40.infoseek.co.jp/play/royal-g　■アミパラ2000　http://www.amipara.co.jp/　■ボックスQ2　http://nmt.cside.com/q2/
■ミルカトル加納店　http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/top.htm　■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店　http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm

●三栄プレイランド（兵庫県）
ただ今当店では、ハイスコアを激しく募集中！ ハイスコアに興味のある方、質問のある方は、気軽にスタッフまでお尋ねくださいね!!
●ゲームストリート ミルカトル加納店（和歌山県）
いよいよ春も近づいてまいりました。3月は期待の新作が姿を現す時期。人気格闘のアレや、ネット新機軸の音ゲーなどてんこもり！ 期待してくださいね。
●アミパラ2000店（広島県）
新作も一通りそろい、各大会もどんどん開催致します。また、在庫のある基板でしたら、レゲーから最近のゲームまでリクエストを受け付けます。ご来店をお待ちしています。
●ゲームスポットハロウィン（島根県）
『麻雀格闘倶楽部』が大人気です。オンラインはいいですね。
●えの木（高知県）
アババのボス南・H、M・マスクド谷本の各氏（一応ばくだも）、グッデイのT-W-Z・ユセミの両氏、エスポのVXV氏、楽しい年末に常連一同感謝です!! ミヤモト先生も来店ありがとう！（笑）
●ゲームスポット大橋（長崎県）
何はなくとも楽しく遊んでください!! しかもゲーム大会もあります!! トホホで明るくいきましょう!! BYげぇむ脳の人
●プレシティ中央町店（鹿児島県）
当店では『バトルギア3』が、白熱していますす。『ポップン9』もネット接続しておりますので、ぜひ遊びに来てください。
●ジョイBOX（沖縄県）
HPの方もよろしくお願いします。

プレイシティ 中央町店
鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルギア3（初級）	2'08"600	JOHNY	NSX TYPE S
★	バトルギア3（中級）	2'22"485	REM	NSX TYPE S
★	バトルギア3（上級）	3'36"789	TW11	NSX TYPE S
★	バトルギア3（弩級）	3'20"284	JOM	インプレッサ WRX Sti type RA spec C (GDB)
★	ポップンミュージック9（ファンシー）	380,806	SAW-RYU	ノーマル

ジョイBOX
沖縄県那覇市首里儀保町3-16 ☎098-886-9429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マイティ・パン（パニック）	783,800	スー	Lv79
2	怒首領蜂大往生（タイプA）	666,750,490	DED	2-4 EX強化 1周4 9億 MAX2654hit
3	バーチャストライカー2002	33	MNB	ALL 失点0 アルゼンチン
4	パカパカパッション	1,297,700	芹	96%→96%→96%→97%
5	パカパカパッション	1,160,640	芹	片手

ゲームインナハII
沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4 エボリューション Ver B	2'40"16	ウィル＝ジョンストン	ジャッキー
2	熱チュー！プロ野球2002（トーナメント）	1,702	T Y23	タイガース
3	ソウルキャリバーII（タイムアタック・ミツルギ）	2'45"81	HASIKURE	
4	ソウルキャリバーII（タイムアタック・シャンファ）	2'51"33	NYA	
5	ソウルキャリバーII（タイムアタック・タキ）	3'14"26	TE2-A	

電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプA）	135,224,570	RGV	EX強化2-1
2	怒首領蜂大往生（タイプB）	97,617,890	S.O	EX強化2-1
3	ストリートファイターIII 3rdストライク（リュウ）	8,830,400	END	
4	ストリートファイターIII 3rdストライク（ケン）	6,699,000	MAH	
5	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン DX（シングル・連邦）	19,458	ミナギ	

ハイスコア店舗クローズアップ

～[illegible]なる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ

イミグランデ 相模原店
■住所 神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1
■TEL 042-753-8881
■URL http://www.aa.alpha-net.ne.jp/imigra/

至八王子
古淵駅
トヨタ
イミグランデ
国道16号線
ジャスコ
イトーヨーカドー

『頭文字D』設置店日本一を目指しています！ ただ今8台設置、さらに追加予定アリ！ 1プレイ50円です。ほかにも『VF4 EVO』、各種音ゲー取りそろえています。『麻雀格闘倶楽部』16台設置。お客さまのご意見を取り入れながら、より良いサービスを提供していきたいと思います。

ジョイBOX
■住所 沖縄県那覇市首里儀保町3-16
■TEL 098-886-9429
■URL http://doro.picot.ne.jp/

ジョイBOX
儀保駅（建設中）
沖縄都市モノレール（建設中）
首里城

当店は沖縄で数少ないハイスコア集計店舗です。基本的にすべてのゲームは50円でプレイ可！ さらに古いゲームに至っては50円で2プレイ。沖縄のスコアラーを増やすため一緒に頑張りましょう！ また毎月2回以上大会を開催中ー そちらもよろしくお願いします。

ゲームスタジオキューブ
■住所 東京都板橋区幸町20-15
■TEL 03-3554-2261
■URL ――

至川越
大山駅
至池袋
ゼネラル石油
ローソン
川越街道
ゲームスタジオキューブ

安心して楽しく遊べる店舗で、音ゲーや格ゲー、レトロゲーなどを不定期に入れ替えたりして、プレイヤーの方々に満足していただけるように努力しています。ゲームに情熱を注がれるプレイヤーの皆さま、ぜひ一度来てみてくださいませ。お待ちしてま～す♡

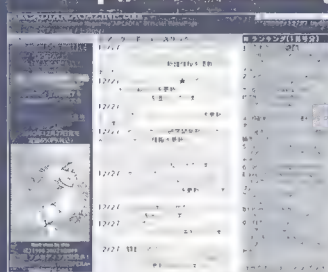
ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましても、すべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
宛先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage
http://www.arcadiamagazine.com/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲー事典
■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■プレイシティ中央町店 http://playcity.hp.infoseek.co.jp/index.shtml
■ジョイBOX http://doro.picot.ne.jp/ ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

9th chapter. 最終スコア一覧表その3(後編)

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

強キャラ弱キャラ

左の最終スコア表は1994年の後半をまとめたものだ。見てもらえば一目りょう然だが、10キャラ前後のキャラ別集計が行なわれているタイトルが多く目に留まる。格闘ゲームならまだしも、シューティングゲームでこれだけ多くのキャラが選択できることは最近ではあまり見られない傾向だ。

こういった場合、制作する側も各キャラ(機体)の差別化に苦労するためか、極端な性能差になっていることが多い。

例えば上手くコントロールできないほど移動速度が速いキャラや、逆にストレスがたまってしまうくらいスピードが遅い機体があるという具合だ。

ハイスコア集計では、点数が高くなったり快適にプレイできるなどの、いわゆる「強キャラ」に人気が集まる傾向がある。破壊力が弱かったり、移動速度が致命的に遅い機体(またはその両方)といった、世間的には「終わっている」と評価される玄人好みの機体でスコアを狙うハイスコアラーも、数こそ少ないがいつの時代も存在している。困難な道を突き進むゆえに、結果を出したときには高く評価される傾向にあるので魅力的なのだ。

「ダラ外」無敵ショック!

この年度は忘れられない大きな出来事があった。それは当時かなりの人気タイトルだった『ダライアス外伝』の集計打ち切りである。自機が無敵になってしまう現象の発覚だ(対地形は除く)。そのため、全コースの集計が打ち切られた。

集計開始から約半年という時間がたち、ハイスコア争いもますます激化し、パターン、プレイヤーのスキル共に大幅な進化を遂げていた矢先の出来事だっただけに、プレイヤーが受けたショックは計り知れないものだった。

ちなみに、無敵現象が発覚したものの『ダライアス外伝』とは違い、危うく打ち切りを免れたタイトルに『パワードギア』がある。

同作はシンクロ連射を使い、あることをしている間、自機が無敵になるという現象だ。しかし連射装置無しでは実行が不可能なため、このタイトルに限り「連射装置無し(同時押しはOK)」というルールで集計が続行されている。

1994年に集計開始したタイトル(後編)

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ソニックウィングス2	F-15	2,850,300	キャラ別で集計
	FSX	2,899,100	
	F-117	2,875,400	
	AV-8	2,931,700	
	A-10	3,161,300	
	F-14	2,955,000	
	YF-23	2,925,900	
	ラファエル	3,185,900	
対戦ぱずるだま		2,149,200	
ジオストーム	イージー・3機	10,000,000+α	イージー・3機は1000万点達成のため打ち切り
	ノーマル・2機	5442900(4周目5面)	
大江戸ファイト	秀月	1,321,960	キャラ別で集計
	弁慶	1,246,360	
	嵐	1,245,460	
	獅子丸	1,237,000	
	五右衛門	1,278,600	
	三平	1,294,600	
	金四郎	1,279,240	
	一休	1,262,000	
	霞	1,284,060	
ななめでまじっく!		630,322	
お天気パラダイス	ニック	8,520,610	キャラ別集計
	ロイ	6,087,610	
	ボビー	7,239,890	
	リチャード	8,231,510	

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈1月20日以降(2月16日締め切り分)から集計開始、またはルールが変更されたタイトル〉

●**ケツイ 絆地獄たち**……2月16日集計は機体別集計をせず、合同で集計します。3月16日から、機体別【Aタイプ、Bタイプ】の2部門で集計予定です。

●**ダンスダンスレヴォリューション エクストリーム**……シングルの【スタンダード(踊)、ヘヴィ(激)、オニ(鬼)】の3部門で集計します。選択曲やコマンドの使用は問いません。

●**あずまんが大王パズルボブル**……1人でパズル、CPU対戦】の2部門で集計。選択するコースは問わず。

●**バトルギア3**……タイムアタックモードの【初級、中級、上級、超上級、弩級、超弩級、超初級】の7部門で集計します。使用車、キーの使用などは問いません。

●**怒首領蜂大往生ブラックレーベル**……【タイプA、タイプB】の2部門で集計します。

●**頭文字D アーケードステージVer.2**……妙義 左回り、妙義 右回り、碓水 左回り、碓水 右回り、赤城 下り、赤城 上り、秋名 下り、秋名 上り、八方ヶ原 往路、八方ヶ原 復路、いろは坂 下り、いろは坂 逆走】の計12部門で集計します。使用車種、カードの使用、モードなどは問いません。

●**ポップンミュージック9**……エキスパートコースの【ファンシー、ダンサー、アッパー、ミステリー、カントリー、ギター】の6部門で集計します。カードの使用は問いません。

■**集計打ち切りのタイトル**

●**クレオパトラフォーチュン プラス**……【エンドレス】は10億点+α達成のため集計を打ち切ります。

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ぷろっけん		3,520,420	スコアで集計
デザートタンク	ビギナー	2,089,007	部門別で集計集計
	エキスパート	2,909,087	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94		ALLクリア	スコア確認ができないためALL統一
機動戦士ガンダムEXレビュー		1,875,800	スコアで集計
カイザーナックル		2,189,700	スコアで集計
エイトフォース	連付き	64,387,150	連射装置別で集計
	連なし	52,605,550	
ファイトフィーバー		856,800	スコアで集計
スラップショット		242,190	スコアで集計
オペレーションラグナロク	連付き	7,297,500	連射装置別で集計
	連なし	6,627,150	
スーパーマッスルボマー		15,276,700	スコアで集計
リーサルエンフォーサスⅡザ・ウエスタン		2,926（3面）	スコアで集計
ドリームサッカー'94		158,390	スコアで集計
ダライアス外伝		全コース集計打ち切り	無敵バグ発覚のため
イチダントアール		ALLクリア	スコア無しのためALL統一
ガンバード	アッシュ	2,211,400	キャラ別で集計
	マリオン	2,191,200	
	パルナス	2,291,000	
	ヤンニャン	2,202,400	
	鉄	2,134,200	
豪血寺一族2	大山　礼児	5,334,700	キャラ別で集計
	孤空院　金太朗	5,244,300	
	観念	15,180,800	
	破鳥　才蔵	5,151,600	
	キース・ウェイン	6,939,000	
	ｱﾝｼﾞｪﾗ・ﾍﾞﾙﾃｨ	4,729,400	
	ﾎﾜｲﾄ・ﾊﾞｯﾌｧﾛｰ	4,090,300	
	ｻﾙﾄﾞ・ｱｽﾗｰﾝ・ﾘｭｰﾄ	4,833,400	
	豪血寺　お志摩	5,226,800	
	ｱﾆｰ・ﾊﾐﾙﾄﾝ	8,617,800	
	花小路　クララ	5,516,400	
	豪血寺　お梅	4,896,000	
	孤空院　千滋	4,650,900	

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ぷにっきいず		889,550	スコアで集計
アルティメットエコロジー	連付き	2,571,400	連射装置別で集計
	連なし	2,513,600	
リッジレーサー2	初級	1'56"030	部門別で集計
	中級	2'20"123	
	上級	3'36"620	
	タイムトライアル	3'13"637	
ぐるりん	1P	22,180	部門別で集計
	昇進	22,160	
痛快GANGAN行進曲	条	217,185	キャラ別で集計
	剛	215,910	
	キサラ	215,960	
	フウマ	220,515	
	レオンハルト	217,720	
	李	219,200	
	ボビィ	206,370	
	シン	203,045	
雷電DX	練習1-5ALL　連付き	14,140,760	部門別、連射装置別で集計、 上級コースの2部門は1000万点達成のため集計打ち切り
	練習1-5ALL　連なし	13,783,610	
	練習面数優先 連付き	19,525,270 (3周目7面)	
	練習面数優先 連なし	14,346,460(2周目3面)	
	初級　連付き	7,540,000	
	初級　連なし	7,565,400	
	上級連付き	10,000,000+α	
	上級連なし	10,000,000+α	
ジョー&マックリターンズ		9,999,999	カンストのため集計打ち切り
へべれけのぽぷ〜ん		90,600	スコアで集計
疾風魔法大作戦	ガイン	2,134,237	キャラ別で集計
	チッタ	2,090,177	
	ミヤモト	2,262,137	
	ボーンナム	2,249,007	
	ニルヴァーナ	2,121,287	
	オネスト・ジョン	2,253,077	
	ｷｯｸﾙ&ﾚｲｸﾙ	2,195,127	
	ブルギン	2,044,117	

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア6月号掲載）は
2003年
3月16日(日)
までに出されたスコアで、
2002年3月19日（水）
当日消印まで有効です。

アルカディア 読者プレゼント

バンプレスト様ご提供

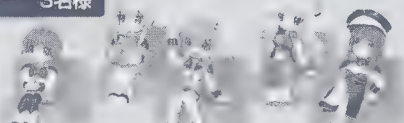
6 ギルティギア イグゼクス 胸像コレクションPart2 5名様

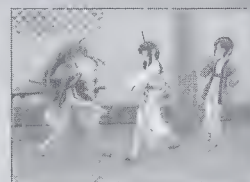
『GGXX』の胸像コレクションにPart2が登場。読者大賞で『GGXX』に一票を入れた君は、欲しいはずだ!!

5 CAPCOM ソフビフィギュアボックス〜妖艶！モリガン編〜 3名様

あのモリガンがセクシーなフィギアで登場!! あんなモリガンやこんなモリガンまで……モリガンが目の前にいるだけで幸せな君にプレゼント!!

7 ギャラクシーエンジェル おすわりフィギュア 3名様

世間ではアニメにゲームと大好評のギャラクシーエンジェルのおすわりフィギアを3名様にプレゼント!!

セガ様ご提供

1 ラブひなAgain 温泉卓球コレクションフィギュア 3名様

ラブひなAgainのフィギアを3名様にプレゼント!! ラブひなファンなら要チェキラですな!!

2 必殺仕事人 タイニビッツジョイ 3名様

必殺仕事人がタイニビッツジョイになって復活！ もうあのテーマ曲が鳴りやまない!!

3 ジョイポリス パスポート5組 10名様

ホワイトデーがそろそろ近付いてきたことだし、彼女の期待に応えるならジョイポリスを舞台に選ぶと喜ぶかも!?

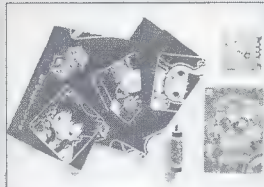
4 PS2版『バーチャファイター4 エボリューション』 5名様

これがあれば、家でプチ「闘劇」なんかもできちゃう。そう、『バーチャファイター4 エボリューション』がPS2で発売される!! 友達と一緒に家でじっくり練習しようぜ!

※写真はイメージ画像です

コナミ／コナミマーケティング様ご提供

11 ポップンミュージックグッズ 20名様

『ポップンミュージック』グッズに目がないあなた！ これが最後のチャンスかも!? レアなグッズを20名様に!!

12 『beatmania IIDX』8thstyle販促用ポスター 3名様

超人気&豪華な「8th」ポスターをプレゼント！ 人気投票アンケートにお答えいただいた方のみ、この番号をご記入ください。

ナムコ様ご提供

9 『ソウルキャリバーII』PS2版、GC版、Xbox版 各1様

ついに家庭用に移植された『ソウルキャリバーII』。しかもオリジナルキャラクターが登場するって!? だったら自分の目で確かめるしかない!!

10 ナンジャタウン パスポート5組 10名様

バレンタインのお返しにナンジャタウンに誘ってみるとイイ感じ!!

アルゼ様ご提供

8 「スーパーリアル麻雀」バレンタインキーホルダー 1名様

『スーパーリアル麻雀』の彼女たちがチョコをあげるしぐさは、超かわいい。バレンタインって最高と思えるぜ!!

サイトロン様ご提供

17 『セガ・アーケード 80'S VOL.2』 3名様

セガアーケードゲームの懐かしい曲が満載のサウンドトラックで、数々の名作を思い出してくれ!!

エンターブレイン提供

18 どうぶつの森＋ プライズセットPart4 15名様

ゲームキューブで大好評の『どうぶつの森＋』に出てくるかわいいどうぶつたちが、ぬいぐるみとコレクションマスコットになったよ〜。

デジキューブ様ご提供

16 プレイステーション2ソフト『兎 -野性の闘牌-』 1名様

『兎 -野性の闘牌-』がプレイステーション2に完全移植されたぞ！ あの緊張感が家庭でも味わえる!!

童様ご提供

15 『兎 -野性の闘牌-』店頭ポップ 1名様

『兎 -野性の闘牌-』の店頭ポップをプレゼント！ 原作ファンじゃなくてもでもこの価値が分かるはず!!

コナミミュージック様ご提供

13 SASEBO BROTHERS サイン入りポラロイド 3名様

今月の「ポップンな関係」に登場していただいたSASEBO BROTHERSの直筆サイン入りポラロイド！ ポップンライブでのステージも楽しみだね！

ティームエンタテインメント様ご提供

14 『GUILTY GEAR XX』SOUND ALIVE 3名様

A.S.H.白熱の1/19に行われたライブを収録したCDが早くもリリース！ 今月は3名様に、リアルハードロックサウンドをお届けするから応募して！

締切 2003年3月24日(月) 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は、抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承ください。

編集部提供

23 折り目無しポスター 10名様

重厚感のあるかっこいいイラストに仕上がった『ソウルキャリバーII』のポスターを10名様にプレゼント!!

22 ニンテンドーゲームキューブ 1名様

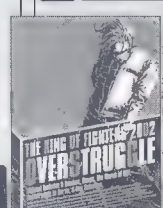
ゲームキューブ版の『ソウルキャリバーII』を遊ぶためには当然これが必要！ だったら応募するべし!!

21 ゲームボーイアドバンスSP 4名様

GBAのニューバージョンの「SP」。折りたたみ式で、デザインもかっこいい！

エンターブレイン提供

20 『KOF2002』攻略DVD 5名様

『KOF2002』の攻略と全シリーズの歴史を振り返るDVDを5名様にプレゼント!!

闘劇事務局様ご提供

19 「闘劇」入場チケット 50名様

※「闘劇」チケットのみ締切は3月10日消印有効。

3月22日〜23日にかけて幕張メッセで開催される格闘ゲーム大会の祭典！ 当日行けば、予備予選があるので本戦出場の可能性あり。

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

B2ポスター付

イラスト：アヴァロンの鍵
©Hitmaker / SEGA, 2003

新作

GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL
（アークシステムワークス/サミー）

アヴァロンの鍵 （ヒットメーカー/セガ）

デモリッシュフィスト （サミー）

CAPCOM FIGHTING ALL STARS （カプコン）

掲載タイトル ボーダーダウン（グレフ）／麻雀格闘倶楽部 日本プロ麻雀連盟Ver.／（コナミ/コナミマーケティング）／F-ZERO AC（仮）（アミューズメントヴィジョン/セガ 監修：任天堂）／式神の城Ⅱ（アルファ・システム/タイトー）／新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～（ノイズファクトリー/プレイモア）／ポップンミュージック9（コナミ/コナミマーケティング）／バトルギア3（タイトー）／クレイジータクシー ハイローラー（ヒットメーカー/セガ）／ケツイ 絆地獄たち（ケイブ/AMI）／バーチャファイター4 エボリューション Ver.B（SEGA-AM2/セガ）／頭文字D アーケードステージ Ver.2（セガ・ロッソ/セガ）／ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002（イオリス/プレイモア/サンアミューズメント）／闘幻狂 ROAD OF THE SWORD（IGS/AMI）／ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ（ワウ エンターテイメント/セガ）／Hi☆Paiパラダイス（アルゼ）ほか

次号5月号 No.36は
3月29日(土)発売
予価650円

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジングⅡDX
raizing@arcadiamagajzine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 エボリューション「バチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

●特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー＆モノクロ（4色/1色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。それぞれの注意事項は以下の通り。

☆作品についての注意
・基本的に未発表の作品であること。
・なるべく、はがきサイズからA4までの大きさに収めてください。
・作品をHPなどで発表する場合は、投稿から45日以上間隔を空けていただけると助かります。

☆CG作品制作の注意
・RGBモードで作成したイラストは、うまく印刷できないため、あらかじめCMYKで作成することをお薦めします。
・モノクロイラストは、グレースケール・モノクロ二階調、どちらでも問題ありません。
・縦横の比率は、なるべくはがきに合わせてください。
（推奨サイズ：592×874ピクセル。または350dpiで7×5cm）

☆CG作品投稿の注意
・保存形式はJPG（.jpg）、BMP、PICT（.pict/.pct）、TIFF（.tif/.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。（JPGのクオリティは75～95%）
・eメール投稿の場合、圧縮後のサイズが3Mが上限です。
・圧縮にはLHA（.lzh）、Stuffit（.sit）、Conpact Pro（.cpt）、ZIP（.zip）を使用してください。自己解凍型は避けてください。
・3Mを超えるものは、郵送で送ってください。その場合、JPG以外の非圧縮のファイル形式がお薦めです。

☆E-mail送信時の注意
・E-mailには、「画像データファイル」と、「住所、氏名、メールアドレス、HPアドレス、ペンネーム、及びコメントなどを書いたテキストファイル」を添付してください。
・圧縮の際には、「画像データファイル」と「テキストファイル」を同一の書庫内に入れて圧縮するようにしてください。

すべてのあて先は……

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
5月号（No.36 3月29日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

6月号（NO.37 4／30）への投稿締め切りは……
3月18日(火)必着

7月号（NO.38 5／30）への投稿締め切りは……
4月18日(金)必着

making of ARCADIA

EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：決勝大会目前！　「闘劇」のここに期待！

●「闘劇」はアルカディアになって開催する初のゲーム大会。以前から多くの大会開催要望を貰いながら実現できなかった部分があり、今回の開催に至ったわけですが、予選に参加していただいたプレイヤーには本当に感謝してます。ぜひ幕張メッセに足を運んで、ゲーム大会の醍醐味を体感しましょう。（猿渡）

●この「闘劇」は他人事じゃない。主催の闘劇事務局と本誌が仕掛けたイベントだが、みんなが通うゲーセン、そしてプレイヤーが多数参加して初めて成立するもの。極論、格ゲーが好きが「闘劇」に参加しないなら、新しい格ゲーは出ないんだと思っていい。熱い想いをメーカーにぶつけるためにも、参加してくれ!!（霜竜）

●カプコンの格ゲー好きの自分としては、何といっても「ストⅢ3rd」に期待したい。本来であれば某社で大会を開くところだったのだが、何ともマズいタイミングで会社が無くなってしまい、結局大会はできずじまいだった。以来いく年が過ぎたか。ようやく、あの喪失感を挽回する時が来た。（杉田）

●やはり「ソウルキャリバーⅡ」。愛用キャラの乳揺れ忍者がどのぐらい勝ち上がってくるかも楽しみですし、このゲームが欧米で人気が高いので、当日の結果がどういう反響を呼ぶかも興味があります。3月26日には家庭用も発売になりますし、その盛り上がりにつながってほしいですね。（マッスル北村）

●七つものタイトルの大会を一度に行なうこと自体が前代未聞。どんな大会になって、どんな結末、ドラマが待っているのか全く想像できない!!　担当として「VF4 EVO」が最も興味深いものの、何よりイベント自体が成功を収めてほしい。定例化にも期待したいところ……。（早く水温上がれ～！なitakyo@八郎潟）

●決勝大会の開催が目前に迫ってきた「闘劇」！　当日は各タイトルのスペシャリストたちが集結するわけだから、幕張まで見に行くしかないっすよ、これ!!　個人的に注目したいタイトルは、やっぱり「VF4 EVO」。応援しているチームは「C.CHAPS天然派」です。キャサリンのミラクル弧円落に期待です。（マジン）

●はっきりいって全部が楽しみなバトルオペラ。最注目はやはり「KOF 2002」でしょうか。シリーズ初の全国大会、そして強大な外敵の来襲……、盛り上がらないわけがありません。試合内容も、時間切れ近くの緊張感にシビれること間違い無し！　詳しくない人でも楽しめると思うので、観戦してみてください。（河野）

●私的に注目したいのは当日予選ですね。ここを勝ち上がった人はメンタル面やレバーへの慣れも十分だと思うので、そのノリで優勝しちゃうかも……勢い重要。期待と不安が交じりつつも、いよいよ決勝です！　皆さん幕張で会いましょう!!（口だけかと思ってた友人が予選を獲ったようです。健闘を祈ります　ハブ&ぅ）

●出場者の闘いもさることながら、会場を訪れたゲーム好きな人たちがどれほど盛り上がってくれるのかが重要だと思う。「闘劇」は全国大会としての側面と、一大アーケードゲームイベントとしての側面、これらが両立してこそ成功と呼べるものだからね。そのためにも皆さん、会場へ来てください！（まこっぴち）

●「コンクエストモードしか遊ばれていない」なんてささやかれている「ソウルキャリバーⅡ」。「闘劇」プレイヤーの闘いに触発された人によって、いろんな店で対戦が盛り上がってくれるとうれしいね。個人的に期待しているキャラは、もちろんアイヴィー！　フィニッシュはクリミナルシンフォニー希望♥（おじゃる）

●幕張メッセが巨大なステージに変わる瞬間がとにかく楽しみって感じです。開催と同時に何色ものライトが会場を包み込み、そこでプレイヤーが踊る……まさにオペラ！　プレイヤーの歓喜と悲哀の声が入り交じり熱気に包まれる会場……勝手な妄想満載です。（音ゲーの全国大会をドームで希望。あっくん）

●「闘劇」に期待することは、2D格闘ゲームと3D格闘ゲームの寄せ合いとでもいいますか、そんな感じ。パンクスがヒップホップのライブに突撃みたいな。「VF4EVO」のプレイヤーが「カプエス2」の面白さに気付いたり、逆もまたしかり。異種なものが混じり合うとき何か新鮮な感覚が生まれそうです。（ブルタル）

●なんといっても出場者のパフォーマンスに注目。昨年のサミーズカップでは、二人の対戦者が試合開始と同時に挑発コマンドを入力したり、試合開始前にコンパネの上にフィギュアを置いたりと、違った意味で会場を沸かせてくれました。参加者がはるかに多い「闘劇」では何が起こるのか今から楽しみです。（吉井）

●「GGXX」では「kaqn」と「MEN会長」のチームに注目。「キャリバーⅡ」では「刑事長」と「OGI」に期待しています。ほかにも注目の選手が大勢いるので、一試合たりとも見逃したくないですね。もちろん「俺とお前と大吾郎」チームにも期待。当日は一観客として楽しむぞ～。仕事……？（田口店長）

STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北畠裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／安藤慶祐／高橋誠／小沢正／飯塚晃司／砂田秀幸／吉井卓／五藤俊次
■編集協力（五十音順）　アストロ／伊勢猫／INO／H.L／A.T／MVP／おちょ／OYZ／カイゼルちくわ／がっちん／キャサ夫／極限堂／閃屋／栗田／GrayZone／K／京城／ケンちゃん／COSPA／小山祥之／C-LAN／Joe／庄司卓／するする／菅之字元帥／田淵健康／垂れ乳巌竜／地球／ちゃっきー／T.Akiba／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／ハチ／ハメコ。／FUG／福田サクテル／仏のウルフ／三重県の山本さん／ももやん／雷神青木／ラオウ
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／山田由紀子（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／えびね／閃屋／G=ヒコロウ／なりたゆみ／ポポしじみ／松竜／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部　青木孝道
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村宣忠

月刊アルカディア 4月号 [No.035]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.035

第4巻 第4号 通巻第35号　平成15年4月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-04

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部　03-5433-7214(ダイヤルイン)
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答え下さい。プレゼントの商品と番号は216ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 4月号[No.35]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～73の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～73の番号の中から選んでください。

1 表紙：新豪血寺一族 闘婚～マチュリメレー～
2 ギルティギア イグゼクス #RELOAD ザ ミッドナイトカーニバル
3 AOU2003アミューズメント・エキスポ速報！
4 闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-
5 アヴァロンの鍵
6 新豪血寺一族 闘婚～マチュリメレー～
7 タイムクライシス3
8 麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.
9 ボーダーダウン
10 式神の城Ⅱ
11 F-ZERO AC(仮)
12 クレイジータクシー ハイローラー
13 ブランニューアップデイツ
14 アルカディアデータベース
15 日本縦断 ゲームセンターマップ
16 魂を籠める者
17 ポップンミュージック9
18 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002 Ver.2
19 ケツイ 絆地獄たち
20 闘幻狂 ロード オブ ザ ソード
21 バトルギア3
22 バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
23 頭文字D アーケードステージ Ver.2
24 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ
25 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
26 ギルティギア イグゼクス
27 ロングランゲームズブースター：スーパーストリートファイターⅡX
28 パチャっ子 インフィニティ エボリューション
29 ジャンク新聞
30 限界に挑み続ける男たち～ドライブゲームプレイヤー座談会～
31 ソウルキャリバーⅡ家庭用インプレッション
32 アーケードゲーム ライブラリー
33 懐古芸夢成り上がり物語 レゲー鉄砲玉
34 ルックバック！　アーケードゲーム
35 新・STEP UP☆列伝 健太's バーチャフルライフ
36 アーケーダー・ネオ
37 ハードウェアミュージアム
38 全国ゲーセンイベント準備会
39 ジョイスティックトゥルーパーズ
40 ゲームスクール特集
41 青春クイズ カラフルハイスクール
42 あずまんが大王パズルボブル
43 兎 -野性の闘牌-　山城麻雀編
44 ビート・レイジングⅡDX スペシャル
45 ポップンな関係
46 モンスターゲートⅢ
47 メダル「始めてみよう」物語
48 ゴールデンルーレット
49 ドラゴントレジャー
50 金剛脱衣門
51 夜動雀棟
52 プライズワンダーランド
53 コスプレ・プレイスタイル
54 GGXXアソシエーションXX
55 KOFッ子キングダム
56 筐体百景
57 アルカディア フロンティアーズ
58 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
59 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
60 設定資料集
61 そんなんアリカ
62 ゲームメーカー・ナウ!!
63 デジタル・ディスク・アーカイヴ
64 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
65 まじかる猛者通信
66 アルカデ チャット倶楽部
67 パンドラキャラット改
68 アルカディアクーポン
69 ハイスコア全国集計
70 プレゼント
71 次号予告・募集記事
72 エディトリアルデパートメントガゼット
73 ポスター：ソウルキャリバーⅡ

Q10.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

【お詫びと訂正】

アルカディア3月号におきまして、以下の誤りがありました。
●56ページ、「バーチャファイター4 エボリューション」におきまして、コンボ表内に大きな記述ミスがありました。訂正記事を今月号84ページとアルカディアのサイトにて掲載しておりますので、そちらをご参照ください。
●196ページ「ハイスコア全国集計」におきまして、ゲームプラザキューティーの備考欄に誤りがありました。正しくは、「ストライカーズ1945Ⅱ」の「フォッケウルフ」がALL、「フライングパンケーキ」が2-2、「ドラムマニア7thMIX」がスタンダード、「斑鳩」(ノーマル)がALL 残×8になります。
関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！
何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊＝7,800円)＋(80円【送料】×年間12冊＝960円)＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（KOF 2001／KOF 2002／ギルティギア ゼクス／バーチャファイター4／バーチャファイター4エボリューション／鉄拳4／ポップンミュージック）も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-3499-9300（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

ARCADIA No.35

アンケートはがき

P.218にある、アンケートの質問を元に記入してください。

A1. おもしろかった記事のタイトルとその理由を教えてください(一つ～最大三つまでOK)。

番号 / 番号 / 番号 / 理由

A2. つまらなかった記事のタイトルとその理由を教えてください(一つ～最大三つまでOK)。

番号 / 番号 / 番号 / 理由

Q3.表紙と付録の感想をお願いします。

A3. 表紙 / 付録

Q4.「闘劇」の予選に参加しましたか?

A4. □ はい(参加したタイトル:　　　　) □ いいえ

Q5.Q4で「はい」と応えた方に質問です。予選店舗の対応には満足していますか? 店名と理由もお願いします。

A5. □大いに満足 □満足 □どちらともいえない □不満 □大いに不満

店名 / 理由

Q6.Q4で「はい」と応えた方に質問です。闘劇予選に参加した感想をお聞かせください。

A6. 感想

Q7.Q4で「いいえ」と応えた方に質問です。闘劇予選に参加しなかった理由をお聞かせください。

A7. 感想

Q8.「闘劇」決勝大会に参加・観戦しに行く予定はありますか? また、その理由をお願いします。

A8. □ はい □ いいえ

理由

Q9.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔　　　〕ページ〔　　　　〕さんの投稿

自由欄 〔　　　　〕都道府県 P.N〔　　　　〕

ご協力ありがとうございました!

ゲーム名

集計部門 (キャラ・コースなど)

スコア (タイム)

面数

難易度

備考

達成日 　年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター

名前

電話

住所

スコアネーム (最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長 印

3.19 ON SALE!

Let's Rock!

ギルティギア 生サウンドを体で感じろ!!

「ギルティギア イグゼクス」サウンドアライブ/A.S.H.

「GGXX」のBGMを制作したオリジナルメンバー、A.S.H.による初のライブアルバム!

SOUND ALIVE/A.S.H.

ボーナストラックとして、人気楽曲のバラードバージョンとPS2版「ギルティギア イグゼクス」のみに収録されているオプション画面楽曲を特別追加!

★特典★
石渡太輔氏による描下ろしジャケット

★初回封入特典★
ジャケットステッカー

石渡太輔氏による描下ろしジャケット
CD1枚組:KDSD-00001 ¥3,000(税抜)

制作:有限会社スタージャム・コーポレーション
発売元:株式会社ティームエンタテインメント
販売元:株式会社ソニー・ミュージックディストリビューション

TEAM Entertainment Inc. ホームページ:http://team-e.co.jp

「ギルティギア イグゼクス」オリジナルサウンドトラック

NOW ON SALE!

ヘヴィーでスピード感あふれるサウンドを完全収録!!

サウンドにこだわったオリジナルバンドを結成し、
全ての生楽器の音で2ヶ月に及ぶレコーディングを決行!!
また、ボーナストラックとしてPS2版「ギルティギア ゼクス プラス」のみに
収録されているクリフとジャスティスのキャラクターテーマ曲2曲と、
エンディング曲3曲を特別追加!!

石渡太輔氏による描下ろしジャケット
CD2枚組:SCDC-00191-2 ¥3,300(税抜)

発売元:サイトロン・デジタルコンテンツ株式会社
販売元:株式会社ソニー・ミュージックディストリビューション

Sammy

ATOMISWAVE

へい!おまち!!

満腹絶倒!寿司パズル
アトミスウェイブで新登場!

まずは、取らなきゃ始まらない!!
レーン上のお寿司を、カーソルでねらって取る!
どのネタを選ぶか!?攻略のカギはここにある。

アイテム駆使して一発逆転!
特大ネタや注文システムを駆使して攻防に
活かせ! 大連鎖を狙って、一発逆転だ!

寿司屋を舞台に、パズルでフードバトル。好きなネタをねらって、
取って、ならべて、消しちゃえ! 新鮮パズルゲームいよいよ登場だ!

とれとれ!寿司™

2003年春 アーケードに 登場予定!

とれとれ!寿司

アクションパズル ©Sammy 2003

アトミスウェイブ ソフトラインアップ今後も続々充実!

スポーツシューティングUSA

ガンシューティング ©Sammy 2003

バリケード越しシューティングや、マガジンチェンジのタイミングを
見切れ! スピードシューティングマッチの世界をここに完全再現!

マキシマムスピード

ドライブ ©Sammy 2003

ストック・ハイパワートラック・オープンホイール、3種のカテゴリーで
レースに挑戦! 全6コースのサーキットで、最速ラップを叩き出せ!

ドルフィンブルー

シューティングアクション ©Sammy 2003

全てが海に沈んだ世界で、イルカに乗った2人の戦士が帝国軍を
相手に大活躍。新感覚シューティングアクション、アーケードに参戦!

※ゲーム画面は開発中のものです。※ソフトの仕様及びデザインは、改良の為予告なく変更する場合がございます。予めご了承ください。

ATOMISWAVE™はサミーが開発したアーケード用新プラットフォームです。

総合エンタテインメント企業 **サミー株式会社** 本社 〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2 http://www.sammy.co.jp

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
平成15年4月1日発行(毎月1回1日発行) 第4巻 第4号 通巻第35号
雑誌11547-04 Printed in Japan 凸版印刷
T1111547040653